
M!
GAMES


32bit
AMIGA CD32
Commodore


SEGA
MEGA-CD
16-BIT
MEGA DRIVE
32X


VIRTUAL BOY


Sid Meier
FIRAXIS
GAMES



Mega Drive (im Bild mit Mega-CD und 32X)

Erschienen: **Oktober 1988 in Japan, August 1990 in Deutschland**
Startpreis: **ca. 500 DM**
Hersteller: **Sega**
Verkaufte Geräte: **ca. 30 Millionen**
Spiele: **ca. 850**

TECHNIK: Der erste echte 16-Bitter fasziniert vom Start weg mit optischer und akustischer Grafik-Pracht auf Beinahe-Spielhallen-Niveau. Mit bis zu 320 x 244 Pixel, 512 Farben und vielen Sprites profitieren insbesondere Actionspiele von dem 7,6 MHz schnellen 68000er-Prozessor. Allen voran Sega und Konami programmieren so pfiffig, dass flackerfreie Weltraum- und Baller-Orgien weltweit für Begeisterung sorgen. Der Yamaha-Soundchip ermächtigt Videospiel-Maestros wie Yuzo Koshiro zu voluminösen Synthesizer-Sounds.

MARKTBEDEUTUNG: Mit dem Mega Drive gelingt es Sega, den bisherigen Marktdominator Nintendo in Bedrängnis zu bringen – nach dem mäßigen Erfolg des Master System eine Überraschung. Vor allem in Europa und den USA tat sich das Super Nintendo viele Jahre schwer, dem dynamischen Sega-Marketing mit Sonic als pfeilschnellem Maskottchen das Wasser abzugraben. Sega nutzt den Zeitvorsprung (das Super Nintendo erscheint erst 1990), um viele NES-Gamer mit hochkarätigen und technisch überzeugenden Spielen zu binden. Erst gegen Ende der Lebenszeit macht sich Sega mit verwirrender Zusatz-Hardware (Mega-CD, 32X) das Leben selbst schwer und gönnt Nintendo einen späten Sieg im 16-Bit-Krieg.

SPIELE: Erstmalig kommen die Toptitel für eine Sega-Konsole nicht nur aus hauseigener Produktion. Im Lauf der Zeit entwickeln fast alle namhaften Firmen rund um den Globus für den 16-Bitter. Innovative Sportspiele von Electronic Arts, fulminate Arcade-Action von Sega, zauberhaffte Jump'n'Runs von Disney und Konami – die Genrevielfalt ist fast so groß wie das Software-Angebot. Nur Rollenspieler waren traurig, dass Square und Enix Nintendo noch die Treue hielten. Und: Polygonale 3D-Grafik war dem Mega Drive unsympathisch.

ZUBEHÖR: Kaum eine Konsole weist ein so umfassendes und letztlich konfuses Angebot an Zubehör auf. Sieht man von Hundertschaften Controller ab, bleibt das erfolglose Update-Duo Mega-CD und 32X im Gedächtnis. Beide bieten neue Technik (CD-ROM respektive bessere 3D-Grafik), waren aber zu teuer und wurden in Sachen Software vernachlässigt. Zudem gab es einen Adapter zum Spielen von Master-System-Cartridges und diverse Gerätemodifikationen wie das Multimega (Mega Drive & CD-ROM im Format eines Portable-CD-Players).

SAMMELSURIUM: Fast alles ist preiswert zu finden – nur wenige Titel (Shoot'em-Ups, Rollenspiele) und exklusive Hardware-Kombos wie Multimega, Nomad oder Wondermega kosten teils mehrere hundert Euro. Günstige Import-Adapter ermöglichen das Spielen von Cartridges aller Herren Länder. Sinnvoll ist zudem ein 50/60-Hz-Umschalter.



CD-32

Erschienen: **Sommer 1993**
Startpreis: **ca. 700 DM**
Hersteller: **Commodore**
Verkaufte Geräte: **ca. 100.000**
Spiele: **ca. 150**

TECHNIK: Das CD-32 kombiniert die bewährte Technik des Amiga 1200 mit einem Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk – dazu kommt ein neues Joypad, die Tastatur fällt weg. Der flotte 68020-Prozessor (Taktfrequenz über 14 MHz) wird von einem exklusiven Akiko-Grafikbeschleuniger unterstützt, der die Spiele-Power des AGA-Chipsatzes abrundet. An sich keine schlechten technischen Voraussetzungen (Auflösung in der Theorie bis zu 1.280 x 512 Pixel), zumal der Paula-Sounchip für vielfältige Klangkunst steht.

MARKTBEDEUTUNG: Mit dem CD-32 reizt Commodore die großteils acht Jahre alte Amiga-Technologie ein letztes Mal aus. Die Firma steht kurz vor dem Bankrott, und so wird das CD-32 mehr schlecht als recht in den Markt gedrückt. Ähnlich wie die konkurrierenden Multimedia-Maschinen CDi und 3DO geht das CD-32 im Spielerausch der scheidenden 16-Bit-Generation unter und hat gegen PlayStation & Co. ab 1995 nicht den Hauch einer Chance. Lediglich in England wird das CD-32 von der Öffentlichkeit wahrgenommen.

SPIELE: Wie immer, wenn Firmen auf den letzten Drücker eine Konsole auf Basis eines alternden Heimcomputers auf den Markt werfen, hapert es an exklusiver Software. Die Spiele für das CD-32 sind eine Mischung aus Amiga-1200-Programmen und grafisch aufgepeppter Original-Amiga-Software. Darunter finden sich durchaus eine Handvoll exzellente Spiele (u.a. die Titel von Team 17), aber kaum Neuheiten. Entweder man hat sie schon gespielt oder interessiert sich grundsätzlich nicht für das lizenzlose Action- und Hüpfspiel-Potpourri. Japanische Entwickler sind nicht vertreten, die meiste Software kommt aus Europa.

ZUBEHÖR: Offizielle Peripherie von Commodore gibt es wenig – erwähnenswert ist jedoch das Full-Motion-Video-Modul, das die Wiedergabe von Video-CDs auf Basis der MPEG-1-Technologie ermöglicht. Das SX-32 wiederum gewährt Drucker, Festplatte und anderer Amiga-Peripherie Anschluss. An die Joypad-Buchsen (Form wie beim Atari VCS) passen jegliche Amiga-Controller, softwareseitige Unterstützung ist selten.

SAMMELSURIUM: Da wenige Konsolen produziert wurden, ist das Gerät heute selten und recht teuer – unter 50 Euro für ein loses CD-32 geht der Kauf kaum über die Bühne. Die Software ist großteils sehr günstig, nur für einzelne Perlen hätten eBay-Verkäufer gerne 20 Euro und mehr. Da die Hersteller ihre Spiele eigenständig produziert haben (wie bei Computer-Software üblich) gibt es bei den Verpackungen keine Linie – nicht schön für die ordentliche Regal-Sortierung.



Sid Meier

Geboren: **24. Februar 1954**
Geburtsort: **Sarnia, Kanada**
Nationalität: **amerikanisch**
Position: **Leitender Spieldesigner bei Firaxis Games (Director of Creative Development)**

SOFTOGRAPHIE (AUSZUG):
Spitfire Ace (1982)
F-15 Strike Eagle (1985)
Gunship (1986)
Pirates! (1987)
Railroad Tycoon (1990)
Civilization (1991)
Civilization Revolution (2008)

WERDEGANG: Nach ersten Gehversuchen mit der Programmierung seines Atari 800 gründete Sid Meier zusammen mit dem Air Force Colonel 'Wild' Bill Stealey die Firma Microprose im Jahr 1982. Das kleine Entwicklerstudio machte sich anfangs durch militärische Simulationen wie "Silent Service" (U-Boot) und "F-15 Strike Eagle" (Flugzeug) einen Namen, bevor mit dem Karibikabenteuer "Pirates!" der erste Genre-Mix erschien. Schließlich widmete sich Meier seinem Lieblingsthema, den strategischen Brettspielen. "Railroad Tycoon" entsteht nach dem Vorbild des Tabletops '1829' – der ein Jahr später veröffentlichte Rundenklassiker "Civilization" ähnelt dagegen kaum seinem Brettspiel-Vorbild. Der Aufbau einer Zivilisation von der Steinzeit bis zum Raumfahrtzeitalter hält bis heute eine treue Fangemeinde und machte Sid Meier endgültig zur Entwicklerlegende. 1996 verließ Meier Microprose und gründete zusammen mit Jeff Briggs seine heutige Firma Firaxis Games. In seinem neuen Studio entstehen Sequels zu "Civilization" und weitere Strategie-Epen wie "Sim Golf" und "Alpha Centauri". Mit "Civilization Revolution" folgte 2008 eine vereinfachte Konsolenumsetzung der Erfolgsreihe.

SMALLTALK:
» Sid Meier wurde 1999 (nach Shigeru Miyamoto im Jahr 1998) in die Hall of Fame der Academy of Interactive Arts & Sciences aufgenommen.
» Seit "Pirates!" tragen alle Spiele seinen Namen. Der Grund: Meiers damaliger Partner Stealey fürchtete Umsatzeinbußen wegen der ungewohnten Thematik. Sid Meiers Namensschriftzug auf dem Cover sollte Besitzer vorhergehender Microprose-Produkte zum Kauf animieren.
» In manchen "Civilization"-Teilen tritt Meier höchstpersönlich als Wissenschaftsberater ("Civilization III") bzw. als Barbaren-Anführer ("Civilization IV") auf.



Virtual Boy

Erschienen: **Juli 1995 in Japan**
Startpreis: **ca. 15.000 Yen (heute ca. 120 Euro)**
Hersteller: **Nintendo**
Verkaufte Geräte: **ca. 1 Million**
Spiele: **ca. 20**

TECHNIK: Erfolgsverwöhnt vom Game Boy will Harwdare-Guru Gunpei Yokoi das tragbare Videospiel revolutionieren. So präsentiert Nintendo 1995 den Virtual Boy, der den Spielern virtuelle Welten in rot/schwarzer Optik vorgaukelt – Farbdarstellung ist zu teuer. Erzielt wird dieser Effekt durch zwei unabhängige Displays – eines für das linke, eines für das rechte Auge. 32-Bit-Prozessorleistung und LED-Technik machen es möglich. Der Virtual Boy ist zwar transportabel, muss aber via Ständer auf einem Tisch positioniert werden, damit der Spieler hineinschauen kann. Ihn wie einem Helm aufzusetzen und am Kopf zu befestigen, geht leider nicht, da er schwer und unförmig ist. Der 3D-Effekt ist zwar überraschend gut, doch klagen Anwender bereits nach kurzer Spieldauer über Beschwerden – die Augen sind strapaziert, Nacken und Rücken schmerzen ob der Anspannung.

MARKTBEDEUTUNG: Der größte Flop aus dem Hause Nintendo – bereits wenige Monate nach Einführung des Virtual Boy in Japan und den USA ist abzusehen, dass der Mario-Konzern die Erfolgsspur verlässt. Mit beeindruckender Konsequenz beendet Nintendo das 3D-Abenteuer nach einem knappen Jahr, stellt die Spieleentwicklung ein und verkauft die Hardware-Restbestände zum Spottpreis. Nach Europa kommt der Virtual Boy nur über Import-Umwege. So unvorbereitet die Einführung (wenig Spiele, technisch unausgereift), so kompromisslos der Abgang.

SPIELE: Bevor sich Entwickler an die besonderen Voraussetzungen der Hardware gewöhnen konnten, war der Spaß schon zu Ende. Insofern gibt es ein paar leidlich gute Spiele von Nintendo ("Mario Clash", "Wario Land"), das unverzichbare "Tetris" und skurrile Japan-Soft wie "Virtual Lab" und "Insmouse no Yakata". Meilensteine der 3D-Entwicklung sucht man vergebens.

ZUBEHÖR: Außer Ersatzteilen (Eyeshade) und simplen Ergänzungen wie einem Netzteil (statt Batteriebetrieb) und Kopfhörern gibt's nichts.

SAMMELSURIUM: Nachdem die Reste in den späten 90er-Jahren für 25 US-Dollar verramscht wurden, ist der Preis kontinuierlich gestiegen. Für eine originalverpackte Konsole sind mittlerweile über 100 Euro hinzublättern – wenn eine angeboten wird. Noch seltener als die Hardware sind die letzten drei, vier Spiele aus Japan; hier muss man mit Sammlerpreisen von bis zu 300 Euro rechnen ("Space Invaders"). Dafür sind ein halbes Dutzend Spiele schon für zehn Euro zu bekommen – US- und Japan-Software ist kompatibel.

Glaubensfrage



Nur im Abo erhältlich: das stylisch-exklusive M!-Cover. Mehr auf Seite 81.

Was für ein Monat! Die Spiele-Hersteller überbieten sich mit exzellenten Veröffentlichungen: "Fallout 3", "LittleBigPlanet", "Fable II", "Mirror's Edge", "Dead Space", "Far Cry 2", "Need for Speed Undercover" – nur einige Highlights, die in den letzten vier Wochen in unserem Testlabor landeten. Und im nächsten Heft folgt der nicht minder hochklassige Nachschlag mit Titeln wie "Guitar Hero: World Tour" und "Prince of Persia". Also alles paletti, oder?

Nicht ganz, ein Ereignis hat uns im Oktober ins Grübeln gebracht. Sonys innovativer Hüpfbaukasten "LittleBigPlanet" wurde in Europa auf die erste Novemberwoche verschoben. Grund: Ein Song des Harfenspielers Toumani Diabaté, in dem Koranverse auftauchen (siehe Test Seite 78). Für streng gläubige Muslime gilt der Koran als Wort Gottes, das ein Höchstmaß an Respekt verdient – und dementsprechend durch nichts gestört werden darf, musikalische Untermalung ist tabu. Sony reagierte prompt, zog alle im Handel und in der Auslieferung befindlichen Discs zurück und veröffentlicht in diesen Tagen eine neue "LittleBigPlanet"-Pressung – ohne besagtes Lied. Wie hoch der finanzielle Schaden für den Konsolenhersteller ausfällt, lässt sich schwer schätzen. Sony sieht den PS3-Hüpfer bekanntlich als Systemseller, entsprechend hoch dürfte die Zahl der bereits gepressten Discs gewesen sein.

Lieber Millionen Dollar abschreiben, als eine potenzielle muslimische Käufergruppe zu verärgern und weltweit schlechte Presse einzufahren – Sonys Taktik wirkt aus Unternehmersicht nachvollziehbar. Doch das Prozedere hinterlässt nicht nur bei Nicht-Muslimen einen faden Beigeschmack. Zum einen ist Komponist Diabaté selbst Muslim, zum anderen kommen auch kritische Töne aus der islamischen Glaubensgemeinschaft. Bei EDGE online äußerte sich M. Zuhdi Jasser, Vorsitzender des American Islamic Forum for Democracy, mit klaren Worten zu dem Thema: "Muslime können nicht von Meinungs- und Religionsfreiheit profitieren, und dann jedes Mal, wenn ihre Gefühle durch irgendwas verletzt werden, eine Einschränkung der Rechte anderer verlangen. In der freien Marktwirtschaft gibt es ein einfaches Rezept, seinen Ärger auszudrücken: Kauft ein Produkt nicht, wenn ihr euch davon beleidigt fühlt!"

M! ist kein politisches Magazin. Als Multiformat-Heft gilt für uns aber Toleranz als oberstes Gebot. Das sollten sich auch andere Leute auf ihre Fahnen schreiben, unser KleinerGroßerPlanet hat schon genug Probleme!

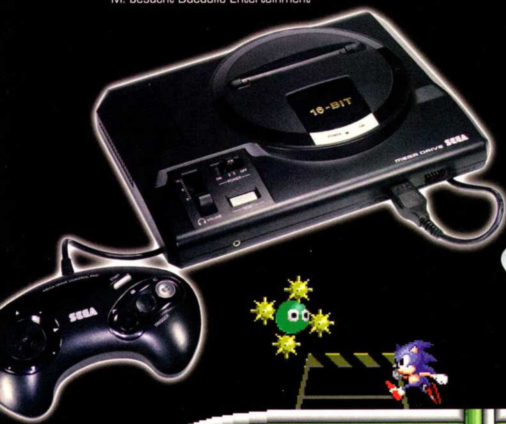






8 Resident Evil 5

EXTENDED



TITELTHEMA

NACHRICHTEN

VORSPIEL

PREVIEW



16 SPIELKARTEN ZU SUPER SMASH BROS. BRAWL


50 Mirror's Edge


30 Call of Duty: World at War


34 Tomb Raider: Underworld

SPIELE-TEST

NACHSPIEL

ONLINE

IMPORT

TECHNIK

RUBRIKEN

Resident Evil 5

Hervorragende Grafik, Partner-Feature und die cleversten Feinde der Serien-Geschichte – M! blickt in die Zukunft des Survival-Horrors.





PS3 Spart Munition: Schießt den Angreifern in die Beine, damit sie taumeln. Das ist Eure Chance, ein Nahkampf-Manöver einzusetzen!

Wenn man in einem Horrorstreifen die Sonne sieht, ist es meist kurz vor dem Abspann. Die grausame Nacht ist vorbei, die Guten haben überlebt, alle sind glücklich. Bei "Resident Evil 5" scheint auch die Sonne. Aber hier fängt der Horror gerade erst an. Und wegen des grellen Sonnenlichtes seht Ihr ihn permanent!

You'll never walk alone

Als Serien-Veteran Chris Redfield seid Ihr in Afrika den Machenschaften der Firma Tricell auf der Spur, die sich zur Abwechslung mit Erz-Schuft Albert Wesker zusammengetan hat. Im auf der Tokyo Game Show gezeigten Trailer erscheint Wesker im lässigen Ledermantel und mit übermenschlichen Kräften. Was genau er im Schilde führt, bleibt ebenso ungeklärt wie die Motive der attraktiven Tricell-Mitarbeiterin Excella Ginone. Zur Story soll auch nicht mehr verraten werden, schließlich ist die aufwändig in Szene gesetzte Geschichte essenzieller Bestandteil des Spiels.

Neben den bereits bekannten Slums im Wüstensand war erstmals auch ein Einsatz in einer kleinen grauen Beton-Siedlung mit verwinkelten Gängen spielbar. Obwohl ein Outdoor-Level, verbreiteten die Kämpfe in den Gängen ein starkes Gefühl von Beengtheit.

Diesmal muss sich Chris nicht alleine den infizierten Wesen stellen. Die taffe BSAA-Agentin Sheva Alomar steht den Horror-Trip unter der Wüstensonne mit Euch durch. Spielt Ihr alleine, begleitet Euch die Waffen-erfahrene Uniabsolventin als CPU-Kumpanin. Die KI kennt zwei Verhaltensweisen: Angreifen und Beschützen. Der computergesteuerte Charakter kann sich gut um sich selbst kümmern und ist tatsächlich eine Hilfe: Sheva folgt Euch stets, greift selbstständig an und bleibt an keiner Ecke hängen. Die ausgereifte KI ist auch vonnöten, denn Ihr könnt die Charaktere nicht wie in "Resident Evil 0" wechseln.

Steht Ihr in der Nähe eines Items, steckt Ihr dieses ins eigene Inventar oder befehlt Sheva, die Patronen, Erste-Hilfe-Sprays oder was auch immer Ihr gefunden habt, aufzunehmen. Seht also zu, nicht die ganze Munition für Shevas Maschinen-Gewehr einzusammeln und sie ohne Kugeln dastehen zu lassen! Müssen trotzdem Items zwischen den beiden Figuren getauscht werden, öffnet das Echtzeit-Item-Fens-

DIE NEUE ECHT-ZEIT





Nicht nur der (Online-)Koop-Modus feiert in "Resident Evil 5" seinen Serien-Einstand. Auch zwei weitere Premieren werden mit Teil 5 zelebriert: Erstmals kann eine Level-Karte in Echtzeit auf dem Bildschirm eingeblendet werden (linkes Bild). Die Orientierung fällt deutlich leichter, wenn Ihr Euch nicht erst durch das Menü zur Karte klicken müsst. Dank dargestellter Blickrichtung findet Ihr Euch so blitzschnell in den Arealen zurecht.

Auch das Item-Menü pausiert nun nicht mehr den Spielfluss und wird in das laufende Spiel eingeblendet (Bild rechts). Dies betont zusätzlich die Action-Ausrichtung des Titels. Im Gegensatz zu "Resident Evil 4" scheint Chris jetzt 9 Item-Slots zu haben. Das Tauschen von Items zwischen Chris und Sheva funktioniert auch im Online-Modus schnell und unkompliziert. Abgerundet wird das neue Menü durch die Item-Shortcuts auf dem Digi-Steuerkreuz. Überlebenskämpfern in der Savanne stehen rasante Zeiten bevor.



PS3 Optik vom Feinsten: Achtet auf das Hitzeflimmern über dem armen, in Flammen stehenden Kerl rechts.



PS3 Oft hievt Ihr Eure Partnerin auf höhere Ebenen oder gebt ihr Schwung für weite Sprünge. So erreicht sie Orte, die für Chris unerreichbar sind.

ter und wählt die zu wechselnden Gegenstände aus. Das Problem bei Echtzeit-Menüs: In hektischen Situationen wird es unfair, wenn Ihr im Kugelhagel ein Heil-Item nutzen wollt und währenddessen das Zeitliche segnet. Um dem vorzubeugen, habt Ihr in "Resident Evil 5" die Möglichkeit, Shortcuts auf das Digi-Kreuz zu legen: etwa oben die Pistole, unten die Shotgun und links das Heilspray. Funktioniert schnell und zuverlässig.

An einigen Stellen ist Partnerarbeit gefragt: Tretet zusammen Türen auf oder helft Sheva per Räuberleiter an höhergelegene Orte. Die KI ist klug genug, um Items einzusammeln und sich gegen Feinde zu wehren. Ein Glück, denn Chris hat keinen Zugang zu diesen Arealen. Kurze Zeit später steht Eure Partnerin wieder neben Euch und Ihr befördert die aufgesammelten Fundstücke in Euer Inventar.

Rettung in letzter Sekunde

In dem rasanten Spielablauf kommt es vor, dass Ihr von Infizierten festgehalten werdet oder schwer verwundet Eurem Ende entgegen taumelt. Auch hier erweist sich die weibliche Begleitung als nützlich. Schnell, und vor allem selbstständig, spurtet sie zu Euch, verpasst der Bedrohung lässige Drehkicks oder sprüht Euch mit Erste-Hilfe-Spray ein. Das Tolle daran: Stehen die Charaktere nah zusammen, werden beide vom Dunst des Sprays geheilt!

Gelegenheiten, um Euch zu revanchieren, habt Ihr reichlich: Sobald Sheva in Bedrängnis gerät, leuchtet ihre Lebensanzeige rot auf. Jetzt heißt es Gas geben! Ein Druck auf den Partner-Button zeigt Shevas aktuellen Standort an. Sprintet zu ihr und drückt den Aggressoren mit dem Action-Button die Faust aufs Auge! Apropos Buttons: Das

DIE EVOLUTION VON "RESIDENT EVIL"

Als 1996 "Resident Evil" (bzw. "Biohazard" in Japan) für die PlayStation erschien, versetzte Capcom Millionen von Spielern in Angst und Schrecken. In Gestalt von Chris Redfield oder Jill Valentine und vom Rest der S.T.A.R.S.-Einheit getrennt, galt es den Weg aus einem Zombie-verseuchten Herrenhaus im Nirgendwo zu finden. Auf sich allein gestellt, stets mit Munitionsknappheit kämpfend, sah man sich grotesk mutierten Monstern gegenüber. Von Horror-Filmen inspirierte Kameraperspektiven und Musik erzeugten eine unglaublich dichte und nervenzerreißende Atmosphäre: War da ein Geräusch? Hat sich da was bewegt? Stets hatte man Angst ums Überleben – Capcom nannte das 'neue' Genre aus gutem Grund Survival-Horror.

Mit jedem weiteren Teil entfernte sich die Serie zunehmend vom Alleine-im-Gruselkabinett-Spielprinzip. Erst standen mehr Charaktere zur Verfügung (zum Beispiel Ada Wong im Nachfolger). Dann wurden in Teil 3 die Szenarien großflächiger und weniger klaustrophobisch (wie etwa das Stadtgebiet) angelegt und der Action-Anteil auf ein übertriebenes Maß gesteigert. Die





PS3 Macht auch vor Hauswänden nicht Halt: Der Axt schwingende Irre bricht durch Fassaden und ist obendrein äußerst widerstandsfähig!

Spiel bietet neben der "Resident Evil 4"-ähnlichen Steuerung ein alternatives Controller-Setup an, das der Steuerung eines Shooters nahekommt. Vor Spielanfang entscheidet Ihr Euch für eine Variante.

Zwei Freunde sollt Ihr sein

Die volle Wirkung entfalten die beiden Protagonisten aber erst, wenn Ihr mit einem menschlichen Mitstreiter spielt. Zum ersten Mal ist ein Haupttitel der "Resident Evil"-Serie online spielbar (die beiden "Resident Evil Outbreak" Online-Titel waren lediglich Spinoffs). On- und Offline-Modus unterscheiden sich aber nicht voneinander. Es ist das gleiche Spiel und Ihr erlebt die gleiche Story. Die Rollenverteilung

> Mit einem (kompetenten) Mitspieler ist das Spielgefühl ganz anders.

ist vorgegeben: Der Host übernimmt die Kontrolle von Chris, der zweite Spieler steuert Sheva. Sind die Lebensanzeigen bei Chris am rechten unteren Bildschirmrand positioniert, befinden sie sich für Sheva auf der linken Seite.

Zu zweit spielt es sich merklich anders. Mit einem (kompetenten) Mitspieler fühlt man sich viel sicherer als mit einem CPU-Begleiter! Das A und O ist natürlich Teamwork: Lasst den Partner im Stich und Ihr segnet das Zeitliche. Auch wenn



PS3 Wird Euer Partner festgehalten, helft Ihr ihm mit lässigen Nahkampf-Manövern. Teamwork sollte bei Euch oberste Priorität haben!

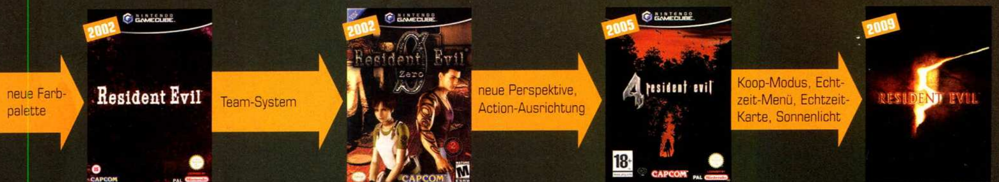
Sheva und Chris getrennt sind, sollt Ihr Euren Partner keinesfalls aus den Augen verlieren. Oft kämpft sich Sheva über Dächer, während Chris den Weg auf dem Boden fortsetzt: Haltet mit gezielten Schüssen die Angreifer aus dem Rücken Eures Partners! Zum Glück gibt es kein Friendly Fire.

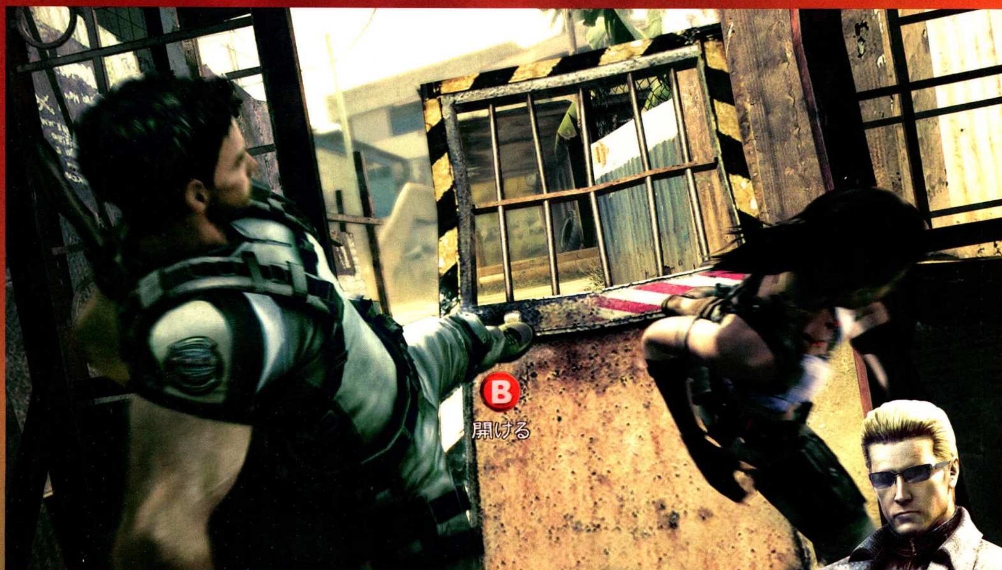
Auf der TGS präsentierte Capcom

zwar schönen, aber starren Render-Hintergründe wichen ab der Dreamcast-Premiere "Resident Evil: Code: Veronica" flexiblen Echtzeit-3D-Grafiken.

Das Remake des ersten Teils für den GameCube anno 2002 definierte die Farbpalette zukünftiger Teile: Schmutziges Grau-Braun dominiert seitdem den Grafikstil. Im chronologischen Vorgänger "Resident Evil 0" streifte man erstmals nicht nur solo durchs Gelände. Zwischen Rebecca Chambers und Billy Cohen durftet Ihr per Knopfdruck wechseln – das Gefühl des Alleinseins war Geschichte.

Der vorerst letzte Teil "Resident Evil 4" vollendete die Entwicklung weg vom schleichenden Horror hin zur Panik-geladenen Hetzjagd. Das packende Abenteuer hatte spielerisch kaum noch etwas mit dem Grusel-Debüt von 1996 zu tun: Die Kamera stets hinter der Hauptfigur Leon S. Kennedy, fühlte sich das Spiel eher wie ein reinrassiger Action-Titel an. Selbst der Standard-Antagonist der Serie, die Biotechnik-Firma Umbrella, spielte keine tragende Rolle mehr. Teil 5 folgt dem von "Resident Evil 4" eingeschlagenen Weg – mit einigen Neuerungen.





PS3 Gemeinsam seid Ihr stark: Für einige Türen braucht es schon zwei Söldner, um sie aufzutreten.



dann noch eine Überraschung für alle Online-Muffel: "Resident Evil 5" ist auch per Splitscreen zu zweit spielbar. Der Bildschirm wird dabei horizontal geteilt. Antesten konnten wir den Offline-Koop-Modus leider nicht.

Panikattacken

Dass Euch trotz menschlicher Obhut das Herz ein ums andere Mal in die Hose rutschen wird, sei Euch hiermit versichert. Die spielbaren Areale hatten es in sich. In einer Hütte verbarrikadiert, wehren wir zusammen mit einem menschlichen Partner Gegnerwelle um Gegnerwelle ab. Ein ähnliches Szenario gab es bereits im vierten Teil: In einer Blockhütte verschanzt, ballerten Leon und Luis einen Las-Plagas-Infizierten nach dem anderen nieder. Doch diesmal kommt es noch dicker: Ohne Vorwarnung zerbirst eine der Hauswände und ein vermummter Riese stürmt Axt-schwingend durch die zu Bruch gehende Fassade! Er packt unseren Koop-Partner und will ihm den Garaus machen. Wir befreien ihn mit einem beherzten Faustschlag aus dem Würgegriff und wir fliehen ins Freie – nur um noch mehr der mordlustigen Infizierten gegenüberzustehen. Dann sprechen wir uns ab: Wir snipern dem Riesen in den Kopf. Nach einem Treffer steht er taumelnd da – die Gelegenheit für meinen Partner, per Action-Button die Nahkampf-Attacken einzusetzen. Zu unserem Glück steht ein Benzinfass in der Nähe. Unser Kollege hechtet in Deckung und eine ganze Horde der Angreifer lässt kokelnd von uns ab.



PS3 Alte Bekannte in neuer Form: Beachtet den mutierten Hund unten rechts und sein Maul, das Kopf und Hals einnimmt.



PS3 Rote Kontaktlinsen oder tödliche Infektion? In Afrika wütet eine Las-Plagas-Abart und verwandelt Menschen in Monster.



Wieder dabei: Drahtzieher und Über-Bösewicht Albert Wesker (links). Neu dabei: Business-Frau Excella Gione.

Während wir reichlich von Schusswaffen Gebrauch machen, um am Leben zu bleiben, fällt auf: Die Gegnerschar ist viel variantenreicher als noch beim Vorgänger. Hatte man in "Resident Evil 4" noch das Gefühl, in den spanischen Dörfern würden nur sechs Menschen und ihre übel gelaunten Klone wohnen, muss man jetzt länger warten, bis in der Masse zwei gleiche Charaktermodelle auftauchen.

Durch den heftigen Beschuss geht in den Arealen einiges zu Bruch: Ob umherstehende Obstkisten oder rudimentär zusammengezimmerte Unterstände – Einschüsse, Explosionen und Axthiebe fügen vielen Teilen der Umgebung Schaden zu.

Die Animationen in den Gefechten erscheinen erschreckend real. Je nachdem, wo Ihr die Gegner trefft, reißt die Wucht des Einschusses die Körper der seelenlosen Angreifer nachvollziehbar herum. Generell überzeugt die optische Seite von "Resident Evil 5". Der oft zitierte technische Vorsprung westlicher Enwickler fällt bei Capcoms High-End-Grusler nicht auf. Die Charaktere sind bis ins kleinste Detail modelliert – ebenso die Umgebungsgrafik. Bleibt zu hoffen, dass die späteren Areale die technische Brillanz halten. Die Inszenierung der Story-Sequenzen ist schlichtweg perfekt.

Noch "Resident Evil"?

Die Serie hat sich mit der Zeit sehr verändert. Spielerisch liegen Welten zwischen dem Erstling und dem fünften Teil. Wer sich an den einschneidenden Änderungen von "Resident Evil 4" gestört hat, wird auch mit Teil 5 nicht warm – trotz alternativer Strafe-Kontrollen. Alle anderen können sich aber auf eine ausgereifte Action-Perle für Erwachsene mit fantastischer Präsentation freuen. Das Setting ist erfrischend anders und der vermeintliche Wechsel von düsteren Labors und Nachteinsätzen zu Überlebenskämpfen unter gleißender Sonne verspricht eine neue Horrorerfahrung. Und auch wenn Ihr fortan zu zweit gegen Albert Wesker und seine Schergen antretet: Ihr müsst hart ums Überleben kämpfen! Nach wie vor steht der Name "Resident Evil" für Survival-Horror par excellence. *jk*

> "Resident Evil" steht immer noch für Survival-Horror par excellence!



PS3 Auf ins (Umbrella-?)Labor: Auch in unterirdischen Gängen bestaunt Ihr feine Lichteffekte und Bodenspiegelungen.

RESIDENT EVIL 5

System	**PS3, Xbox 360**
Entwickler	**Capcom, Japan**
Hersteller	**Capcom**
Genre	**Action**
Termin	**12. März 2009**

DAS GEFÄLLT UNS:
- fantastische Optik
- trotz – oder gerade wegen – Sonnenlichtes extrem dichte und spannende Atmosphäre
- Koop-Modus kein billiger Zusatz, sondern essenzielles Spielelement
- schnelle und gut funktionierende Kontrollen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Nur 9 Item-Slots sind nach Leons Koffer in "Resident Evil 4" zu wenig

FAZIT » Neue Settings, Partner-Feature, fantastische Präsentation: Capcom bereichert "Resident Evil" mit modernen Elementen und bläst zum Angriff auf die Action-Krone!

Neues Nintendo-Handheld: Aus DS wird DSi

JAPAN • Ein Handheld, drei Varianten – bis vor Kurzem traf dies nur auf Sonys tragbare PlayStation zu, doch kurz vor der diesjährigen Tokyo Game Show enthüllte Branchenriese Nintendo die dritte DS-Inkarnation: den DSi. Stellte der DS Lite gegenüber seinem Vorgänger nur eine Verbesserung in puncto Abmessungen und Bildschirmhelligkeit dar, glänzt der DSi mit zwei integrierten Kameras. Ein Exemplar befindet sich zwischen beiden Bildschirmen, die zweite Linse sitzt auf der Außenseite der Klappe und behält Eure Umwelt im Blick. Mit einer Auflösung von nur 0,3 Megapixeln werden keine Maßstäbe gesetzt, für die beiden Bildschirme reicht sie jedoch aus.

Auch diesmal veränderte Nintendo die Abmessungen des Handheld-Verkaufsschlagers: Der DSi ist 12% dünner als der DS Lite, die beiden Bildschirme wurden dezent vergrößert und sind nun in 5 Helligkeitsstufen einstellbar. Der GBA-Modulschacht fiel dem Rotstift zum Opfer; dafür gibt es einen SD-Karten-Slot. Der DSi erlaubt das Speichern und Bearbeiten geschossener Fotos, Abspielen von AAC-Sounddateien sowie den Datenaustausch mit dem Wii.

Das Tüpfelchen auf dem 'i' sind ein größerer interner Speicher, der integrierte Web-Browser und die Möglichkeit, DSiWare-Games aus dem neuen Digital-Content-Shop zu laden. Letztere werden mit den bekannten Nintendo-Points bezahlt, pro Titel müsst Ihr vorraussichtlich 200 bis 800 Punkte anlegen.



Nachfolger oder Premium-Modell?

Laut eigener Aussage will Nintendo den DS Lite nicht durch das neue Modell ersetzen, sondern DSi und DS Lite parallel vertreiben; aber das hat Big N schon zum DS-Launch über den GBA gesagt. Im Gegensatz zum DS Lite wird der DSi über eine Hardware-gebundene Regionalsperre verfügen – diese bezieht sich jedoch nur auf Titel, die speziell für den DSi entwickelt wurden, reguläre DS-Spiele bleiben codefree. Die Einschränkung der DSi-Software versucht der japanische Konzern mit "individuellen Angeboten und Diensten für jede Region" zu begründen. Am 1. November erscheint der DSi in Japan, Amerikaner und Europäer müssen sich noch bis mindestens April 2009 gedulden.









Bearbeitet Fotos gleich am DSi: Schmückt Bilder mit Objekten oder verzerrt Gesichter. Hört Ihr Musik, sorgen kultige Bildschirmschoner für Kurzweil.

DS LITE VS. DSI – TECHNISCHE DATEN

	DSI	DS LITE
Abmessungen: (B x L x H in mm)	133 x 75 x 19	137 x 75 x 21,5
Gewicht:	214 g	218 g
Display:	3,5" TFT (89 mm)	3" TFT (76 mm)
Auflösung:	256 x 192 Pixel	256 x 192 Pixel
Web-Browser:	ja	nein
DSi Shop:	ja	nein
Kamera:	2 Kameras (0,3 Megapixel, 640 x 480)	nein
Batterielaufzeit:	3 bis 4 Stunden	5 bis 8 Stunden
Helligkeitsstufen:	5	4
Medien:	DS-Module, SD-Karten	DS-, GBA-Module



Die kleine Linse der Front-Kamera sticht sofort ins Auge. Weniger auffällig ist der neue Slot für SD-Karten an der rechten Seite. Dafür muss der DSi ohne GBA-Modulschacht auskommen.

Wenn die Branche diskutiert

NEW YORK • Zwischen Wolkenkratzern fand zum ersten Mal die "NY Games Conference" statt: ein Symposium, bei dem interessante Themen rund ums Thema Spiele diskutiert wurden – unter den 300 Teilnehmern waren Mitarbeiter von EA, Activision, Atari oder Sony Online Entertainment. Trotz des Einbruchs der Wirtschaft verkaufen sich Konsolen beständig; vor allem Familien ohne Kinder greifen immer öfter zu – davon profitiert hauptsächlich Nintendos Wii. Das meiste Potenzial für die Zukunft jedoch liegt – hier waren sich die Redner einig – bei tragbaren Geräten wie dem iPhone. Ihr lest richtig: Handyspiele. Dies wurde unter anderem durch die wachsende Nachfrage nach Smartphones und den Erfolg von Apples App-Store belegt. Aus Zockersicht bleibt offen, ob die bloße Nachfrage nach den Geräten die Entwicklung mittelmäßiger Spiele rechtfertigt bzw. ob in Zukunft Spiele kommen werden, die Hardcore-Spieler ansprechen.



Podiumsdiskussion auf der NY Games Conference: Selbst innerhalb der Branche wird heiß darüber diskutiert, wem die Zukunft gehört – dem PC oder den Konsolen?

PC vs. Konsole

Seit langer Zeit wird dem PC regelmäßig ein Verfallsdatum als Spieleplattform attestiert – bis jetzt ist dies noch nicht eingetroffen. Alex St. John, Entwickler der DirectX-Technologie, und John Welch, CEO von PlayFirst, ergriffen Partei für den PC, während Stevenson, Vizepräsident des Business Development bei Atari, sich auf Seite der Konsolen stellte. Neue 'Beweismittel' förderte auch eine Diskussionsrunde nicht zu Tage: Die Pro-Konsole-Fraktion argumentierte mit der Wohnzimmertauglichkeit, den zugänglichen Multimediafähigkeiten, dem Preis und der Kompatibilitätssicherheit – PS3-Spiele werden immer auf einer PS3 laufen. Für Konsolengegner ist die neue Konsolengeneration der beste Beweis, dass der PC am Ende erfolgreich sein wird. John Welch erklärte, dass Konsolen geschlossene Systeme und deshalb für viele Entwickler unattraktiv seien, weil es zu umständlich und teuer sei, für diese zu entwickeln.

Mehrfach wurde betont, dass "World of Warcraft" das beste Beispiel sei, dass der PC mit einem einzigen Titel erfolgreicher ist als PS3, Xbox 360 & Co. Aus dem Publikum kamen jedoch Gegenstimmen: Zum einen ist Blizzard einer der wenigen lukrativen PC-only-Entwickler, zum anderen schade "WoW" der Branche dadurch, dass sich der Kunde nur noch mit einem Spiel beschäftigt. Hatte eine Umfrage bei rund 160 Anwesenden vor der Diskussionsrunde nur 10 PC-Befürworter ergeben, stieg deren Zahl danach auf 18; dennoch war die Pro-Konsole-Fraktion in der Überzahl.



Abseits der Podiumsdiskussionen tauschten die rund 300 geladenen Besucher Informationen aus und pflegten Kontakte.

Silent Hill: Heimkehr verzögert sich europaweit

EUROPA • In den USA ist "Silent Hill: Homecoming" bereits seit Wochen erhältlich, in Deutschland lässt sich Konamis Horrormär hingegen noch bis Februar Zeit. Nun wurde auch die ungeschnittene PAL-Version des europäischen Umlandes verschoben. In Österreich & Co. erscheint das Spiel nun zeitgleich mit der geschnittenen deutschen Version. Gründe für die Verschiebung nennt Konami bislang nicht.

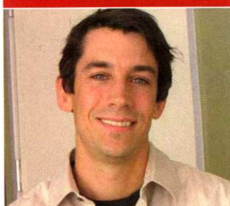
Das Nachsehen haben importfreudige Zocker, denn die US-Version von "Silent Hill: Homecoming" für die Xbox 360 ist nicht kompatibel mit hiesigen PAL-Konsolen. Das PS3-Pendant läuft hingegen problemlos und beugt mit deutschen Untertiteln Verständnisproblemen vor.

Mit der Verschiebung entzieht sich Konami zwar dem überfüllten Weihnachtsgeschäft, tritt dadurch aber in Konkurrenz zu "Resident Evil 5". Zur Erinnerung: Capcoms Horror-Action erscheint weltweit am 13. März 2009.



Der bissige USK-Hund lässt Alex nicht so bald nach Deutschland.

Zitat des Monats



"Warum 'Resistance 2' blutiger ist als Teil 1? Das Töten der Chimera soll mehr Spaß machen!"
Ted Price
Präsident von Imsomniac Games ("Ratchet & Clank", "Resistance: Fall of Man")

TERMINKALENDER NOVEMBER BIS JANUAR

TERMIN	VERANSTALTUNG	ORT	WAS GEHT?	WEB-ADRESSE
30.10.-1.11.	Nottingham GameCity Festival	Nottingham	Spiele-Festival mit prominenten Entwicklern und spaßigen Weltrekordversuchen	www.gamecity.org
05.-09.11.	World Cyber Games	Köln	Das große Finale des wichtigsten E-Sport-Events	www.wcg-europe.com/de
06.11.	Kids + Games Forum 2008	Köln	Thementag rund um das Motto 'Miteinander spielen'	www.m-mba.de
27.-29.01.	ATEI	London	Arcade-Messe für Fachbesucher	www.atei-exhibition.com
29.-30.01.	Game Focus Germany	Hannover	Tagung & Diskussion zum Thema "Spiele"	www.gamefocus.de

48 Stunden Retro-Rausch

KARLSRUHE • Einmal im Jahr treffen sich ein paar Dutzend passionierter europäischer Retrofans zu einem gemeinsamen Wochenende, bei dem sich alles um das klassische Videospiel dreht. Die neunte "Eurocon" fand am zweiten Oktober-Wochenende in Karlsruhe statt, als Event-Ort diente – thematisch passend – das Zentrum für Kunst und Medientechnologie.

Drei Tage im Zeichen grober Pixel und staubigen Plastiks: zweifellos ein Festival der nostalgischen Verklärung Kilobyte-kleiner Geschicklichkeitsdaddeleien, aber auch eine einmalige Ansammlung ebenso leidenschaftlicher wie kompetenter Spielekenner. Doch nicht nur in der Aufarbeitung der Vergangenheit sehen die Teilnehmer, die vom Atari VCS über den C16 bis zum Vectrex ihre Spezialgebiete pflegen, ihre Berufung, manche verschaffen alten Konsolen und Computern auch Gegenwart und Zukunft. Simon Quernhorst beispielsweise zeigte den Eurocon-Kollegen seine jüngsten Entwicklungen: die entfernt an Segas "Thunder Blade" erinnernde Hubschrauber-Ballerei "I Project" (für Atari VCS) und "Shotgate" (für C64, siehe Meldung unten). Der umtriebige holländische Programmierer Martijn Wenting liefert in den kommenden Monaten mit "MVR Racing" und "v-hockey" neues Futter für das Vectrex.

Andere Teilnehmer präsentierten ihre spektakulärsten Retrofunde – plus die dahinter steckenden Geschichten. Der englische Sammler und Autor des angesehenen Retro-gamer-Magazins Mat Allen führte ein Vectrex-Modul-Unikat vor, auf dem sich Vektorgrafik-Szenen befanden, die im 1982er Klaus-Kinski-SciFi-Streifen "Android" Verwendung fanden. Der deutsche VCS-Fanatiker Jörg Müller zeigte das bislang unbekannte Gemälde "Atari City", das er aus dem Fundus des amerikanischen Künstlers Tim White erstanden hatte – dieser gestaltete in den 80ern Werbung für den VCS-Konzern.

Die Veranstalter der Eurocon sorgten nicht nur für reichlich Raum zum Fachsimpeln, sondern auch für viel Fläche zum Zocken und Feilschen. Ersteres fand vor allem in der Klassiker-Spielhalle des Retrogames e.V. statt – eines Karlsruher Vereins, der sich der Bewahrung des Arcade-Erbes verschrieben hat. Die samstägliche Retrobörse schließlich lockte nicht nur mehrere Dutzend Privat- und Profi-Händler, sondern auch über 300 Besucher ins ZKM. Eine solche Menge an Retro-Artikeln dürfte sich in Deutschland noch nie an einem Ort befunden haben – breiteste Vielfalt in Seltenheit und Preis befriedigte jeden Sammlerwunsch. Anfang nächsten Jahres findet wieder eine Retrobörse in Bochum statt.



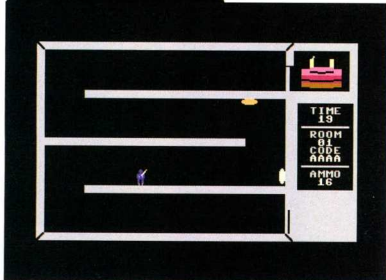
Nach dem Aufbau der Stände und vor dem Ansturm der Massen hatten die Verkäufer auf der Retrobörse noch ein wenig Zeit zum Tauschen und Plauschen.



Ein deutscher VCS-Sammler präsentierte das Original einer Atari-Werbung von 1983.



Retro-Programmierer Simon Quernhorst zeigte "Shotgate" – einen seiner neuen C64-Titel, der von Valves Knobler "Portal" inspiriert ist – Details siehe untere Meldung.



Aus 3D mach 2D: "Portal"-Demakes

DEUTSCHLAND • Die bloße Erwähnung des Kult-Spiels "Portal" (enthalten in "The Orange Box") zaubert ein Lächeln auf Gamer-Gesichter. Das wegweisende Konzept ist eigentlich viel zu schade, um es nicht auch Last-Gen-Konsoleros zugänglich zu machen. Jetzt zeigen zwei "Demakes" (2D-Umsetzungen von 3D-Spielen), dass Spielspaß keine Speicheruntergrenzen kennt.

"Super 3D Portals 6" (kleines Bild rechts) ist der hochtrabende Name für eine VCS-Umsetzung, die ebenso zweidimensional ist wie ihr C64-Pendant "Shotgate" (Bild links). Erstere könnt Ihr kostenlos herunterladen (webspace.isamedia.org/super3dportals6_final.zip), die zweite ganz klassisch auf Diskette oder Modul beim Entwickler online kaufen: www.quernhorst.de/atari/sk.html.



NEWS-TICKER » +++ Entwicklungsstop: Der Action-Ableger "Tiberium" der "Command & Conquer"-Serie wird nicht mehr erscheinen. +++ Abtauchen: Im Abspann der PS3-Version von "BioShock" wird der Nachfolger "BioShock 2: Sea of Dreams" angekündigt. +++ Zukunftsmusik: Auf der Webseite des Künstlers Cold Storage (coldstorage.org.uk) könnt Ihr für umgerechnet 6,50 Euro das inoffizielle Album zu "Wipeout HD" erwerben.

Living in America

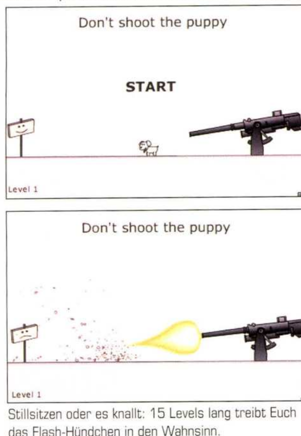
NEW YORK • Seien es Autos, Burger (und Bäuche) oder Wolkenkratzer – in Amerika ist fast alles mindestens eine Nummer größer als hierzulande. Auch die Werbung für den virtuellen Zeitvertreib macht da keine Ausnahme. Es ist aber auch wirklich beeindruckend, wenn man vor einem haushohen Niko Bellic steht. Endlich kann der Passant nachempfinden, wie sich der Protagonist von "Shadow of the Colossus" bei all den Endgegnern gefühlt haben muss. Das Problem: In New York gibt es weit und breit keinen Agro zum Davonreiten...

Abwarten und Tee trinken

WEB • Wer als Vielspieler mit offenen Augen zockt, erkennt wiederkehrende Spieldesign-Muster. Hindernisse müssen durch Sprünge überwunden werden, Feinde greifen in festgelegten Angriffs-Patterns an, ein Timer signalisiert, dass mir nur noch wenig Zeit für eine Aktion bleibt – die Beispiele sind unzählig.

Mit dieser Konditionierung des Gamers spielt die Webseite www.rrrrthats5rs.com, auf der es 20 Minispiele zu entdecken und auszuprobieren gibt. Das Gros davon führt bekannte Spieldesign-Konventionen ad absurdum – und damit den Spieler an der Nase herum. Erklärungen zu den Spielchen findet Ihr unter www.rrrrthats5rs.com/about/. Wir empfehlen vor dem Lesen der Hintergrundinformationen, die Minigames auszuprobieren – sonst sind die Gags dahin.

Unser Redaktionsfavorit ist "Don't Shoot the Puppy" (siehe Bilder), das Eure Geduld auf eine harte Probe stellt. Nehmt Euch zehn Minuten Zeit – und brüht Euch vorher einen Baldrian-Tee auf, den könnt Ihr brauchen!



Stillsitzen oder es knallt: 15 Levels lang treibt Euch das Flash-Hündchen in den Wahnsinn.

Game Generations

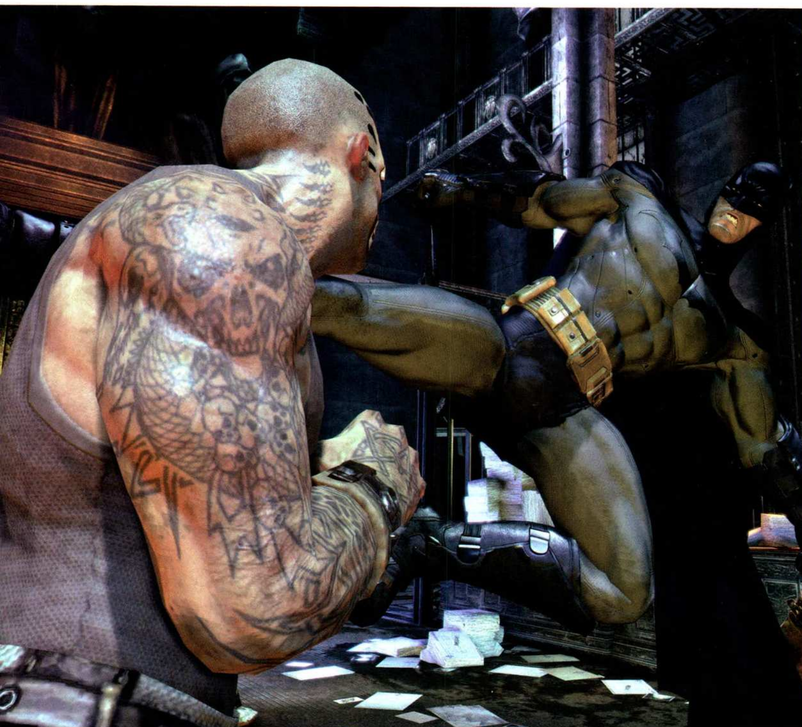
Frank Magdans » Schüren Verlag » 19,90 Euro

DEUTSCHLAND • Die 'Personen hinter den Bits und Bytes' zeigt Frank Magdans und bittet dazu internationale Entwickler jedes Jahrgangs zum Gespräch. Einen Schwerpunkt setzt der Autor nicht, sondern lässt von Atari-Veteran Al Alcorn (baute ersten "Pong"-Automaten) über die Adventure-Erzählerin Jane Jensen bis zu japanischen Designern knapp 50 Macher über ihren Industrie-Einstieg, ihre Erfolge und Enttäuschungen sprechen. Selten fragt Magdans nach, wenn man sich eine genauere Auskunft gewünscht hätte – doch im Gegensatz zur einleitenden Historie elektronischer Spiele, die dem Kenner nichts Neues bringt, sind die folgenden Interviews eine Fundgrube der Anekdoten mit vielen skurrilen und lustigen Episoden.

Besonders lange Gespräche werden mit deutschsprachigen PC-Spielemachern geführt, mit "Siedler"-Produzent Thomas Friedmann, dem Österreicher Wilfried Reiter ("Anno"-Serie) und Björn Pankartz, der an den "Gothic"-RPGs arbeitet; auf den letzten Seiten kommen auch Aktivisten und Nachwuchsleute zu Wort. Mit mehreren hundert Porträtfotos und Screenshots ist das Buch reich, wenn auch nur schwarz-weiß bebildert. Ein wissenschaftliches Werk ist "Game Generations" nicht, eher ein vergnügliches und leicht verdauliches Potpourri, das den Leser nicht geordnet, sondern in wilden Sprüngen durch 30 Spielejahre leitet.



+++ Hirn aus, Knarre raus: Die Gangsterknallerei "50 Cent: Blood in the Sand" hat beim "Saints Row 2"-Publisher THQ ein neues Zuhause gefunden. +++ Geflügelkauf: US-Publisher SouthPeak Interactive hat den Branchenkollegen Gamecock übernommen. +++ Blabla: Das Wii-Speak-Mikrofon wird in Europa am 5. Dezember erscheinen. +++ Recycling: Nintendo legt einige GameCube-Spiele für Wii neu auf – für Europa bestätigt sind "Pikmin", "Pikmin 2", "Metroid Prime", "Metroid Prime 2" und "Mario Tennis". +++



Batman: Arkham Asylum

System: PS3 / 360
Hersteller: Eidos
Termin: 1. Quartal 2009

Joker zettelt in der namensgebenden Irrenanstalt einen Aufstand an und bringt die gesamte Anlage in seine Gewalt. Batman setzt fließende Nahkampftechniken, Bat-Gadgets und den Schutz der Dunkelheit ein, um die Bösewichte und ihre Handlanger zu überlisten. Das Action-Adventure glänzt mit düsterer Atmosphäre, fantastischer Grafik und vielen spielerischen Möglichkeiten.

inFamous

System: PS3
Hersteller: Sony
Termin: 2009

1. Nach dem Zusammenbruch der öffentlichen Ordnung steht Held Cole allein da: Zum Glück ist Euer Alter Ego wieselflink, ein hervorragender Kletterer und so sprunggewaltig wie Spider-Man.
2. Ein Elektriker als Hauptfigur? Absorbiert die Voltpower aus Strommasten, lasst eine Schockwelle los oder entfacht – aus Lust und Laune – ein prächtiges Blitzgewitter.
3. Die Reaper Gang erkennt Ihr an den roten Kapuzen – sie machen den 'Neon District' unsicher.



Halo 3: Recon

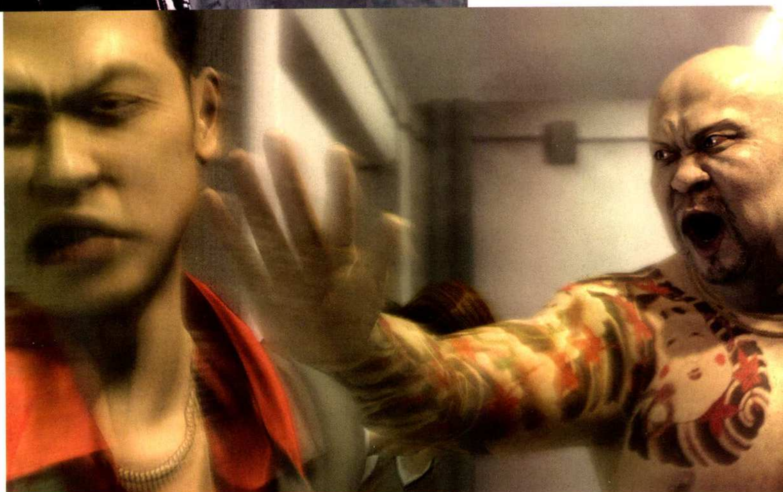
System: 360
Hersteller: Microsoft
Termin: 3. Quartal 2009

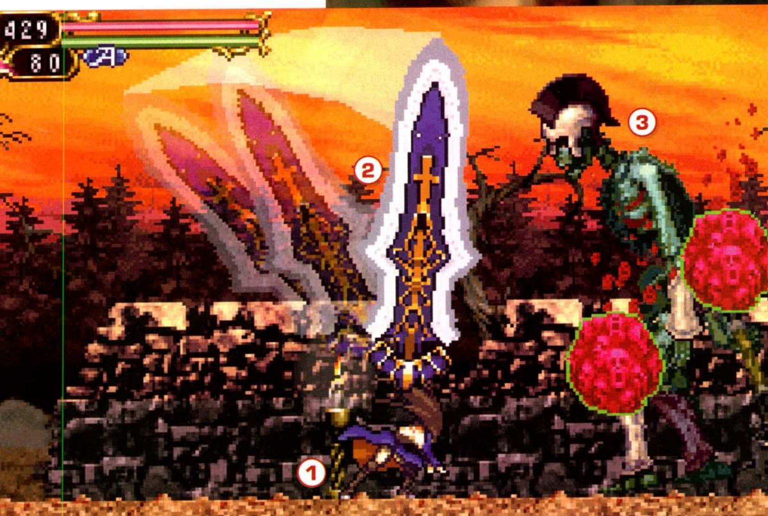
Wie Bungies Community- und PR-Leiter Brian Jarrard in einem Interview verriet, soll die Story von "Halo 3: Recon" Ereignisse thematisieren, die zeitgleich zu "Halo 2" und "Halo 3" stattfinden. Erstmals erlebt Ihr die Ringwelt nicht als Master Chief, sondern aus der Sicht eines 'Orbital Shock Drop Troopers'. Die rund achtstündige Kampagne soll einen Koop-Modus für vier Spieler enthalten, frische Online-Features werden auf "Halo 3" aufbauen. Jarrard bezeichnete den "Recon"-Ableger als Experimentierfeld, auf dem ein kleines Team frische Ideen und Ansätze ausprobieren möchte.

Yakuza 3

System: PS3
Hersteller: Sega
Termin: 2009

Nach dem "Kenzan"-Spin-off erzählt nun der echte dritte Teil die "Yakuza"-Serie weiter. Kiryu Kazuma versucht auf der Insel Okinawa zur Ruhe zu kommen, doch die Schatten der rivalisierenden Mafia-Bosse holen ihn auch auf dem paradiesischen Eiland ein. Und diesmal mischt sogar noch die CIA mit. Abseits der tiefgründigen und aufwändig erzählten Geschichte gibt es haufenweise Sachen zu entdecken: Das Team um Produzent Toshihiro Nagoshi bildet den japanischen Alltag bis ins Detail nach; über 20 Werbepartner sorgen dafür, dass die virtuellen Abbilder von Tokio und Okinawa den Originalen in nichts nachstehen.





Castlevania: Order of Ecclesia

System: DS
Hersteller: Konami
Termin: November

1. Die frische Heldin Shanoa schwingt im dritten DS-"Castlevania" zur Abwechslung keine Peitsche, sondern attackiert mit diversen magischen Fern- und Nahkampfwaffen – genannt Glyphen.
2. Herzchen konsumierende Spezialangriffe blasen Standardwaffen wie Euer Schwert zu gigantischen Dimensionen auf; dank zweier frei belegbarer Glyphentasten habt Ihr viel Raum zum Experimentieren.
3. Per Mode-7-Optik in Szene gesetzte Riesensprites wie diesen skelettierten Punk zerlegt Ihr am laufenden Band. "Order of Ecclesia" ist nichts für Casual Gamer!

MEGA DRIVE



Aufbruch ins 3D-Zeitalter mit dem 32X: Segas Polygon-Add-on floppt jedoch gnadenlos.



Mit dem Mega-CD wird das Mega Drive multimedial – leider fehlt es an guter Software.



Neues Design, alte Technik: Mega Drive II und Mega-CD II sind nur optisch überarbeitet.







Toller Start: Die ersten Mega-Drive-Jahre sind für Sega überaus erfolgreich.



Lorne Lanning (43)

Geschäftsführer Oddworld Inhabitants

Mein Vater arbeitete für Colecovision, und ich kann mich noch gut erinnern, wie er angesichts digitaler Grafik und elektronischer Bauteile völlig aus dem Häuschen war. Er hielt diese kleinen Chips in der Hand und faselte etwas davon, dass dieser winzige Prozessor so viel Rechenleistung besitzt, wie ein Raum voll mit Röhrentransistoren – selbstverständlich hatten wir zum Verkaufsstart ein Coleco im Wohnzimmer stehen. Zusammen mit ein paar Kindern aus der Nachbarschaft spielten wir monatelang wie besessen.

Kurze Zeit später verlor ich allerdings das Interesse an Videospielen. Sie passten nicht zu meinem spätpubertären Lebensstil: Ich trieb mich in verruchten Stadtteilen herum, machte verrückte und gefährliche Sachen, handelte mir von allen Seiten Ärger ein. Die Spiele waren dagegen immer noch für Kinder designt – Nintendo und Atari entwickelten nichts, was mich gefesselt hätte. Klar, es gab großartige Games, das kann keiner leugnen. Aber zu Zeiten eines Colecovision fehlten Spiele wie "Grand Theft Auto" oder "Mortal Kombat". Für solche Titel hätte ich mich begeistert. Immerhin: Ich spielte fleißig in den Spielhallen. Das musste man, dort hingen immer die Mädels ab.

Videospiele interessierten mich nicht weiter, bis ich schließlich das Mega Drive in Aktion sah: die Grafik, der günstige Preis – ich war hin und weg von dem, was Spieldesigner trotz Hardware-Limitationen aus der Kiste herausholten. Von da an war mir bewusst, dass Videogames einmal das große Ding werden würden, und dass sich hier viele Möglichkeiten für kreative Leute ergeben würden. Insofern hat mich das Mega Drive inspiriert, meine eigene Spiele-Firma zu gründen.

Serien!

Fortsetzungen, die das Mega Drive geprägt haben.












Segas langlebige Rollenspielserie "Phantasy Star" startet auf dem Master System und erhält mit den Episoden 2 bis 4 drei Fortsetzungen für das Mega Drive.

Den Erfolg von Capcoms Prügel-Scroller "Final Fight" kontert Sega mit "Streets of Rage". Nach drei hochklassigen Beat'em-Ups ist jedoch Schluss.



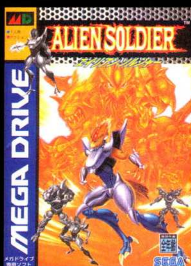



Mit dem Mega Drive beginnt auch Sonics Erfolgsgeschichte: Fünf Modul-Jump'n'Runs (1 bis 3, Sonic & Knuckles, Sonic 3D) folgt ein Mega-CD-Abenteuer. Sogar ein Pinball-Ausflug in "Sonic Spinball" ist dem Igel gestattet (von oben nach unten).

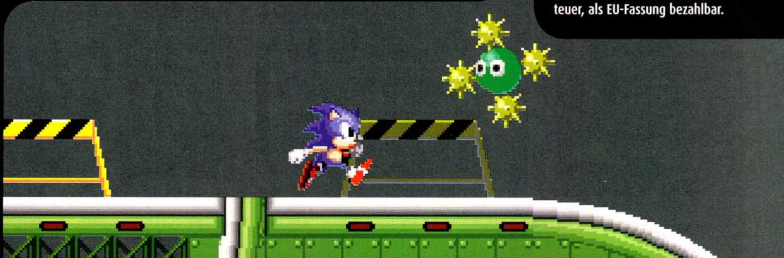
Sammeln!



Guter und seltener 2D-Shooter, der nur in Japan erschienen ist.



Fulminantes Action-Feuerwerk von Treasure: als Japan-Version extrem teuer, als EU-Fassung bezahlbar.



Specials!



Snatcher (Konami, Mega-CD)



Lunar 2 (Working Designs, Mega-CD)



Night Trap (Sega, Mega-CD)

Schund!

Finger weg von diesen finsteren Machwerken!



Altered Beast (Sega)



Dark Castle (Electronic Arts)

Spiele und Zubehör, die jedem Retro-Sammler gut zu Gesicht stehen.



Das letzte und mit Abstand teuerste Spiel für den 32X-Aufsatz.



Das Piratenabenteuer ist auch als US-Version ein wertvoller Schatz.



Für Kenner und Könner: Mega Mans einziger Mega-Drive-Auftritt.



Tragbar I: ohne Bildschirm und für den Einsatz in Flugzeugen gedacht.



Tragbar II: mit Bildschirm als ganz normales Handheld.



Tragbar III: ohne Bildschirm, aber mit CD-Laufwerk.



Nur in Japan veröffentlicht: ein Mega-Drive-Ghettoblaster von Aiwa mit Modulschacht und Mega-CD-Kompatibilität.

Die interessantesten Spiele für Mega-CD und 32X.


Knuckles Chaotix (Sega, 32X)


Virtua Fighter (Sega, 32X)


Normy's Beach Babe-o-Rama (EA)


Young Indiana Jones (Sega)

Spielen!

10 Spiele für das Mega Drive, die Ihr Euch nicht entgehen lassen solltet.


Gunstar Heroes (Sega/Treasure)


Castlevania Bloodlines (Konami)


The Revenge of Shinobi (Sega)


Thunderforce IV (Technosoft)


World of Illusion (Sega)


Shining Force (Sega)


Langrisser (NCS)


Dune 2 (Virgin Interactive)


Probotector (Konami)


Rocket Knight Adventures (Konami)

SPIELE-TERMINE

Rot: Updates

PLAYSTATION 2

NOVEMBER

	SingStar Boybands vs. Girlbands	Sony	Musikspiel	5.11.
S. 84	EyeToy: Play Hero	Sony	Geschicklichkeit	12.11.
S. 84	EyeToy: Play PomPom Party	Sony	Geschicklichkeit	12.11.
	SingStar Best of Disney	Sony	Musikspiel	19.11.
	SingStar Singalong with Disney	Sony	Musikspiel	19.11.
	Barbie Pferdeabenteuer: Im Reitercamp	Activision	Simulation	20.11.
	Guitar Hero: World Tour	Activision	Musikspiel	20.11.
	Hasbro Family Game Night	Electronic Arts	Geschicklichkeit	20.11.
	Need for Speed Undercover	Electronic Arts	Rennspiel	20.11.
	Shreks schräge Partyspiele	Activision	Geschicklichkeit	20.11.
	SingStar ABBA	Sony	Musikspiel	26.11.
	Madagaskar 2	Activision	Geschicklichkeit	27.11.
	RTL Biathlon 2009	RTL	Sportspiel	27.11.
	RTL Winter Sports 2009 - The Next Challenge	RTL	Sportspiel	27.11.
	Avatar: Der Herr der Elemente - Der Pfad des Feuers	THQ	Action	31.11.
	CID the Dummy	Oxygen	Action	
	Sonic Unleashed	Sega	Jump'n'Run	

DEZEMBER

	SingStar Schlager	Sony	Musikspiel	3.12.
	Dragon Ball Z: Infinite World	Atari	Action	5.12.

WEITERE 2008

S. 64	Crash: Herrscher der Mutanten	Activision	Jump'n'Run
	Legend of Spyro, The: Dawn of the Dragon	Activision	Jump'n'Run
	Cabela's Dangerous Adventures	Activision	Action
	Monster Jam Urban Assault	Activision	Action
	Paintball Breakout 2009	Activision	Action
	Secret Service	Activision	Action

2009

Bolt - Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure
Ghostbusters	nicht bekannt	Action

PLAYSTATION 3

NOVEMBER

	Endwar	Ubisoft	Strategie	7.11.
	Naruto: Ultimate Ninja Storm	Atari	Action	7.11.
S. 34	Call of Duty: World at War	Activision	Ego-Shooter	11.11.
S. 60	MotorStorm: Pacific Rift	Sony	Rennspiel	12.11.
S. 50	Mirror's Edge	Electronic Arts	Action-Adventure	13.11.
	SingStar ABBA	Sony	Musikspiel	19.11.
	SingStar Vol. 3	Sony	Musikspiel	19.11.
	Guitar Hero 3	Activision	Musikspiel	20.11.
	Guitar Hero: World Tour	Activision	Musikspiel	20.11.
	Need for Speed Undercover	Electronic Arts	Rennspiel	20.11.
	Mortal Kombat vs DC Universe	Midway	Beat'em-Up	21.11.
	Resistance 2	Sony	Ego-Shooter	26.11.
	Madagaskar 2	Activision	Geschicklichkeit	27.11.
	Alone in the Dark: Inferno	Atari	Action-Adventure	
	Armored Core for Answer	Ubisoft	Action	
S. 57	Legendary	Atari	Action	
	Shaun White Snowboarding	Ubisoft	Sportspiel	
	Sonic Unleashed	Sega	Jump'n'Run	

DEZEMBER

Prince of Persia	Ubisoft	Action-Adventure	4.12.

WEITERE 2008

Bionic Commando	Capcom	Action
Damnation	Codemasters	Action
Dark Void	Capcom	Action
Flock!	Capcom	Action
Herr der Ringe: Die Eroberung	Electronic Arts	Strategie
Legend of Spyro, The: Dawn of the Dragon	Activision	Jump'n'Run
Leisure Suit Larry: Box Office Bust	Activision	Action-Adventure
Rise of the Argonauts	Codemasters	Action
Brutal Legend	nicht bekannt	Action-Adventure
Cabela's Dangerous Adventures	Activision	Action
Highlander	Eidos	Action
Saboteur	Electronic Arts	Action
Skate 2	Electronic Arts	Sportspiel

2009

	Destroy All Humans! Der Weg des Furons	THQ	Action-Adventure	Februar
	Eternal Sonata	Namco-Bandai	Rollenspiel	Februar
	Pate, Der 2	Electronic Arts	Action-Adventure	Februar
	Shellshock 2	Eidos	Ego-Shooter	Februar
	Silent Hill Homecoming	Konami	Action-Adventure	Februar
	Street Fighter IV	Capcom	Beat'em-Up	Februar
S. 8	Resident Evil 5	Capcom	Action	13.3.
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	1. Q
	Alpha Protocol	Sega	Action-Adventure	1. Q
	Darksiders: Wrath of War	THQ	Action	1. Q
	F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner	Ego-Shooter	1. Q
	H.A.W.X.	Ubisoft	Action	1. Q
	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	1. Q
	Red Faction: Guerilla	THQ	Ego-Shooter	1. Q
	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	1. Q
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	1. Q
	Afro Samurai	Atari	Action	
	Agency, The	Sony	Action	
S. 30	Bayonetta	Sega	Action	
	Bolt - Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	
	DC Universe Online	Sony	Action	
	Fight Night Round 4	Electronic Arts	Sport	
	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	
	Ghostbusters	nicht bekannt	Action	
	Heavy Rain	Sony	Action-Adventure	
	Heroes over Europe	Atari	Action	
S. 19	inFamous	Sony	Action	
	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	
	Killzone 2	Sony	Ego-Shooter	
S. 36	Last Remnant, The	Square Enix	Rollenspiel	
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	
	MAG	Sony	Action	
	Prototype	Activision	Action	
	Rage	Electronic Arts	Action	
	Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	Rollenspiel	
	Singularity	Activision	Action	
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	
	Star Trek Online	Cryptic	Action	
	Stormrise	Sega	Strategie	
	Talisman	Capcom	Action	
	Tekken 6	Sony	Beat'em-Up	

2010

Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure

XBOX 360

NOVEMBER

	Banjo-Kazooie: Schraube locker	Microsoft	Action-Adventure	1.11.
	Scene It 2	Microsoft	Quiz	1.11.
	Dancing Stage Universe 2	Konami	Musikspiel	2.11.
	Endwar	Ubisoft	Strategie	7.11.
S. 34	Call of Duty: World at War	Activision	Ego-Shooter	11.11.
S. 50	Mirror's Edge	Electronic Arts	Action-Adventure	13.11.
	Guitar Hero 3	Activision	Musikspiel	20.11.
	Guitar Hero: World Tour	Activision	Musikspiel	20.11.
S. 36	Last Remnant, The	Square Enix	Rollenspiel	20.11.
	Left 4 Dead	Electronic Arts	Ego-Shooter	20.11.
	Need for Speed Undercover	Electronic Arts	Rennspiel	20.11.
	Mortal Kombat vs DC Universe	Midway	Beat'em-Up	21.11.
	Alarm für Cobra 11 - Burning Wheels	RTL	Rennspiel	27.11.
	Madagaskar 2	Activision	Geschicklichkeit	27.11.
	RTL Winter Sports 2009 - The Next Challenge	RTL	Sportspiel	27.11.
	Avatar: Der Herr der Elemente - Der Pfad des Feuers	THQ	Action	31.11.
	Armored Core for Answer	Ubisoft	Action	
	Gears of War 2	Microsoft	Action	
S. 57	Legendary	Atari	Action	
	Naruto: Broken Bond	Ubisoft	Action	
	Shaun White Snowboarding	Ubisoft	Sportspiel	
	Sonic Unleashed	Sega	Jump'n'Run	

DEZEMBER

Lips	Microsoft	Musikspiel	1.12
Prince of Persia	Ubisoft	Action-Adventure	4.12

WEITERE 2008

	Bionic Commando	Capcom	Action
S. 64	Crash: Herrscher der Mutanten	Activision	Jump'n'Run
	Damnation	Codemasters	Action
	Dark Void	Capcom	Action
	Flock!	Capcom	Action
	Halo Wars	Microsoft	Strategie
	Herr der Ringe: Die Eroberung	Electronic Arts	Strategie
	Legend of Spyro, The: Dawn of the Dragon	Activision	Jump'n'Run
	Leisure Suit Larry: Box Office Bust	Activision	Action-Adventure
	Raven Squad: Operation Hidden Dagger	South Peak	Action
	Rise of the Argonauts	Codemasters	Action
	Rock Band 2	Electronic Arts	Musikspiel
	Brutal Legend	nicht bekannt	Action-Adventure
	Cabela's Dangerous Adventures	Activision	Action
	Highlander	Eidos	Action
	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure
	Mini Ninja	Eidos	Action
	Monster Jam Urban Assault	Activision	Action
	Paintball Breakout 2009	Activision	Action
	Saboteur	Electronic Arts	Action
	Skate 2	Electronic Arts	Sportspiel
S. 77	Star Ocean: The Last Hope	Square Enix	Rollenspiel

2009

	Race Pro	Atari	Rennspiel	Januar
	Destroy All Humans! Der Weg des Furons	THQ	Action-Adventure	Februar
	Eternal Sonata	Namco-Bandai	Rollenspiel	Februar
	Pate, Der 2	Electronic Arts	Action-Adventure	Februar
	Shellshock 2	Eidos	Ego-Shooter	Februar
	Silent Hill Homecoming	Konami	Action-Adventure	Februar
	Street Fighter IV	Capcom	Beat'em-Up	Februar
S. 8	Resident Evil 5	Capcom	Action	13.3.
	Don King Presents Prizefighter	Take 2	Sportspiel	März
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	1. Q
	Alpha Protocol	Sega	Action-Adventure	1. Q
	Darksiders: Wrath of War	THQ	Action	1. Q
	F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner	Ego-Shooter	1. Q
	H.A.W.X.	Ubisoft	Action	1. Q
	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	1. Q
	Red Faction: Guerilla	THQ	Ego-Shooter	1. Q
	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	1. Q
	Champions Online	Take 2	Action	1. Q
	Divinity 2 - Ego Draconis	dtp	Rollenspiel	1. Q
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	1. Q
	Alan Wake	Microsoft	Action-Adventure	
S. 30	Bayonetta	Sega	Action	
	Bolt - Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	
	Fight Night Round 4	Electronic Arts	Sport	
	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	
	Ghostbusters	nicht bekannt	Action	
	Heroes over Europe	Atari	Action	
	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	
	Prototype	Activision	Action	
	Rage	Electronic Arts	Action	
	Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	Rollenspiel	
	Singularity	Activision	Action	
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	
	Splinter Cell Conviction	Ubisoft	Action-Adventure	
	Star Trek Online	Cryptic	Action	
	Stormrise	Sega	Strategie	
	Talisman	Capcom	Action	

2010

Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure

RESISTANCE 2



PS3 Noch ist es verdächtig still um Sonys Ego-Ballerei. Offiziell bleibt das Release-Datum beim 26. November – eine Verschiebung ist aber nicht ausgeschlossen.

VENETICA



360 Das Action-RPG aus Deutschland entführt Euch 2009 in die verschlungenen Gassen und Gewölbe von Venedig.

LOST IN BLUE: SHIPWRECKED



Wii Hoffentlich erleiden Wii-Besitzer keinen spielerischen Schiffbruch: Konamis Überlebens-Simulation kommt im November.

Wii

NOVEMBER			
Party-Spiele: Sports Party	Ubisoft	Geschicklichkeit	6.11.
Petz Sports: Wilder Hunde-Spaß	Ubisoft	Simulation	6.11.
Puzzle Ball	System 3	Geschicklichkeit	7.11.
Call of Duty: World at War	Activision	Ego-Shooter	11.11.
Facebreaker K.O. Party	Electronic Arts	Sportspiel	13.11.
KungFu Panda: Legendäre Krieger	Activision	Action	13.11.
Rayman Raving Rabbids TV Party	Ubisoft	Geschicklichkeit	13.11.
Star Wars: The Clone Wars	LucasArts	Action	13.11.
Family Party	D3	Geschicklichkeit	14.11.
Barbie Pferdeabenteuer: Im Reitercamp	Activision	Simulation	20.11.
Guitar Hero 3	Activision	Musikspiel	20.11.
Guitar Hero: World Tour	Activision	Musikspiel	20.11.
Hasbro Family Game Night	Electronic Arts	Geschicklichkeit	20.11.
Need for Speed Undercover	Electronic Arts	Rennspiel	20.11.
Shreks schräge Partyspiele	Activision	Geschicklichkeit	20.11.
Skate it	Electronic Arts	Sportspiel	20.11.
PopStar Guitar	Midway	Musikspiel	24.11.
Lost in Blue: Shipwrecked	Konami	Action-Adventure	27.11.
Madagaskar 2	Activision	Geschicklichkeit	27.11.
RTL Biathlon 2009	RTL	Sportspiel	27.11.
RTL Winter Sports 2009 - The Next Challenge	RTL	Sportspiel	27.11.
Avatar: Der Herr der Elemente - Der Pfad des Feuers	THQ	Action	31.11.
All Star Cheerleader	THQ	Geschicklichkeit	
CID the Dummy	Oxygen	Action	
Einsatz Erde: Die Tierretter	Ubisoft	Simulation	
Mushroom Men	Gamecock	Jump'n'Run	
Shaun White Snowboarding	Ubisoft	Sportspiel	
Sonic Unleashed	Sega	Jump'n'Run	
Sophies Freunde: Fashion Show	Ubisoft	Simulation	
DEZEMBER			
Horse Life: Freunde für immer	Deep Silver	Simulation	4.12.
Meine Tierklinik	Deep Silver	Simulation	4.12.
Sing It	Disney	Musikspiel	4.12.
Sing It: High School Musical	Disney	Musikspiel	4.12.
Animal Crossing: Let's go to the City	Nintendo	Simulation	5.12.
Brave: A Warriors Tale	South Peak	Action	
Dora saves the Snow Princess	Take 2	Simulation	
High School Musical: Senior Year DANCE!	Disney	Musikspiel	
Igor	Deep Silver	Action	
King of Fighters Anthology	Ignition	Beat'em-Up	
Magic Roundabout	Deep Silver	Denken	
Mr. Bean Wacky World of Wii	Mastertronic	Geschicklichkeit	
My Animal Center	Braingame	Simulation	
Naruto Clash of Ninja Revolution 2	Nintendo	Action	
Rogue Trooper: The Quartz Zone Massacre	Reef	Action	
Samuari Shodown Anthology	Ignition	Beat'em-Up	
Think Fast	Disney	Denken	
WEITERE 2008			
All Star Dance Squad	THQ	Musikspiel	
S. 64 Crash: Herrscher der Mutanten	Activision	Jump'n'Run	
Dogz	Ubisoft	Simulation	
Kore	Games Found.	Jump'n'Run	
Legend of Spyro, The: Dawn of the Dragon	Activision	Jump'n'Run	
Neopets Puzzle Adventure	Capcom	Denken	
Party-Spiele: Babysitting Party	Ubisoft	Simulation	
Sam & Max: Season One	Jowood	Adventure	
Big Beach Sports	THQ	Sportspiel	
Cabela's Dangerous Adventures	Activision	Action	
Medal of Honor Heroes 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	
Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	
Paintball Breakout 2009	Activision	Action	
Piraten: Die Jagd nach Blackbeards Schatz	Activision	Action	
Pitfall: Das große Abenteuer	Activision	Geschicklichkeit	
2009			
Runaway: The Dream of the Turtle	Focus	Adventure	2.2.
Professor Heinz Wolff's Gravity	Deep Silver	Denken	6.2.
Deadly Creatures	THQ	Action	Februar
Castlevania Judgment	Konami	Action-Adventure	1. Q
Dancing Stage Winx Club	Konami	Musikspiel	1. Q
Hard Working People	Konami	Action	1. Q
Kororinpa 2	Konami	Action	1. Q
Mad World	Sega	Action	1. Q
Musiic Party: Rock the House	dtp	Musikspiel	1. Q
Onechanbara: Bikini Zombie Slayers	D3	Action	1. Q
Pipemania	Empire	Denken	1. Q
Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	1. Q
Rock Revolution	Konami	Musikspiel	1. Q
SimAnimals	Electronic Arts	Simulation	1. Q
Tenchu 4	Ubisoft	Action-Adventure	1. Q
Hardy Boys	Jowood	Adventure	2. Q
Sonic and the Black Knight	Sega	Action-Adventure	2. Q
Dead Rising: Chop Till You Drop	Capcom	Action	4. Q
Bolt - Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	
Ghostbusters	nicht bekannt	Action	
House of the Dead, The: Overkill	Sega	Lightgun-Shooter	
So Blonde	dtp	Adventure	

PSP

NOVEMBER			
Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	6.11.
Buzz! Das Logik-Quiz	Sony	Denken	12.11.
Need for Speed Undercover	Electronic Arts	Rennspiel	20.11.
LocoRoco 2	Sony	Geschicklichkeit	26.11.
CID the Dummy	Oxygen	Action	
Shaun White Snowboarding	Ubisoft	Sportspiel	
WEITERE 2008			
Capcom Puzzle World	Capcom	Denken	
S. 64 Crash: Herrscher der Mutanten	Activision	Jump'n'Run	
Resistance: Retribution	Sony	Action	
Metal Gear Solid 2: Digital Graphic Novel	Konami	Adventure	
Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	
2009			
Abenteuer auf dem Reiterhof: Die Pferdeflüsterin	Ubisoft	Simulation	1. Q

DS

Margot's Word Brain	Zoo	Denken	1.11.
Herr der Ringe: Die Eroberung	Electronic Arts	Strategie	6.11.
Bibi Blocksberg: Neustadt im Hex-Chaos	Kiddinx	Geschicklichkeit	7.11.
Blended	505 Games	Action	7.11.
Exit	Square Enix	Denken	7.11.
Hotel Gigant DS	Nobilis	Denken	7.11.
More Touchmaster	Midway	Denken	7.11.
Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf	Nintendo	Denken	7.11.
Guitar Hero: On Tour Decades	Activision	Musikspiel	13.11.
KungFu Panda: Legendäre Krieger	Activision	Action	13.11.
Rayman Raving Rabbids TV Party	Ubisoft	Geschicklichkeit	13.11.
Star Wars: The Clone Wars	LucasArts	Action	13.11.
Army Men: Soldiers of Misfortune	Zoo	Action	14.11.
Englisch macht Spaß	dtp	Denken	14.11.
Flower, Sun & Rain	Eidos	Adventure	14.11.
Legend of Kage 2	Square Enix	Rollenspiel	14.11.
Lucky Luke: The Daltons	Atari	Geschicklichkeit	14.11.
My Farm Around the World	Atari	Simulation	14.11.
Deep Sea Aquarium by DS	Ertain	Simulation	15.11.
Paint by DS: Classic Masterpieces	Ertain	Simulation	15.11.
Barbie Fashion Show: Mode mit Stil	Activision	Simulation	20.11.
Castlevania: Order of Ecclesia	Konami	Action-Adventure	20.11.
Need for Speed Undercover	Electronic Arts	Rennspiel	20.11.
Shreks schräge Partyspiele	Activision	Geschicklichkeit	20.11.
Skate it	Electronic Arts	Sportspiel	20.11.
Sophies Freunde: Die Meisterturnerin	Ubisoft	Simulation	20.11.
Horse Life: Freunde für immer	Deep Silver	Simulation	21.11.
Letzte König von Afrika, Der	Focus	Action	21.11.
Meine Tierklinik	Deep Silver	Simulation	21.11.
Pokémon Ranger: Shadow of Almia	Nintendo	Strategie	21.11.
Professor Heinz Wolff's Gravity	Deep Silver	Denken	21.11.
SZ-Wissen: Mehr Kreuzworträtsel DS	Deep Silver	Denken	21.11.
Mein Paradies für Hunde	Tivola	Simulation	25.11.
Madagaskar 2	Activision	Geschicklichkeit	27.11.
RTL Winter Sports 2009 - The Next Challenge	RTL	Sportspiel	27.11.
Baby Life DS	Deep Silver	Simulation	28.11.
Colour Cross	Eidos	Denken	28.11.
Hello Kitty: Big City Dreams	Empire	Geschicklichkeit	28.11.
Maus, Die	Deep Silver	Geschicklichkeit	28.11.
My Animal Center	Braingame	Simulation	28.11.
My Baby Life	Deep Silver	Simulation	28.11.
My Horse and Me 2	Atari	Simulation	28.11.
Spielen wir Feuerwehrmann	Deep Silver	Simulation	28.11.
Spielen wir Lehrerin	Deep Silver	Simulation	28.11.
Spielen wir Mami	Deep Silver	Simulation	28.11.
Spielen wir Modedesignerin	Deep Silver	Simulation	28.11.
Spielen wir Tierärztin	Deep Silver	Simulation	28.11.
Spielen wir Verkäuferin	Deep Silver	Simulation	28.11.
Sophies Freunde: Die Eisprinzessin	Ubisoft	Simulation	30.11.
Sophies Freunde: Wohnträume	Ubisoft	Simulation	30.11.
All Star Cheerleader	THQ	Geschicklichkeit	
CID the Dummy	Oxygen	Action	
Einsatz Erde: Die Tierretter	Ubisoft	Simulation	
Einsatz Erde: Insel in Gefahr	Ubisoft	Simulation	
Einsatz Erde: Rette die Meerestiere	Ubisoft	Simulation	
Endwar	Ubisoft	Strategie	
Fairies: Tinker Bell	Disney	Geschicklichkeit	
Hollywood Studio Party	Ubisoft	Geschicklichkeit	
Kirmes Party	Ubisoft	Geschicklichkeit	
Mein Nichtraucher-Coach	Ubisoft	Denken	
Mushroom Men	Gamecock	Jump'n'Run	
Music Monstars	Tivola	Musikspiel	
Musikstar: I wanna be a Popstar DS	Tivola	Simulation	
Nancy Drew 2	Majesco	Simulation	
Petz: Die Affen sind los	Ubisoft	Simulation	
Petz: Fashion Dogs	Ubisoft	Simulation	
Pocketbook: Mein geheimes Tagebuch	Tivola	Simulation	
Shaun White Snowboarding	Ubisoft	Sportspiel	
Sophies Freunde: Filmstar	Ubisoft	Simulation	
Sophies Freunde: Traumhochzeit	Ubisoft	Simulation	
Summon Night Twin Age	Namco-Bandai	Action	
Tamagotchi Connexion Corner Shop 3	Atari	Simulation	
DEZEMBER			
Französisch Buddy	Deep Silver	Denken	4.12.
Prince of Persia: The Fallen King	Ubisoft	Action-Adventure	4.12.
Dragon Ball Z: Origins	Atari	Action	5.12.
Fire Emblem: Shadow Dragon	Nintendo	Rollenspiel	5.12.
Air Traffic Controller	Ertain	Simulation	15.12.
Pile Tile	Ertain	Action	15.12.
Grand Theft Auto: Chinatown Wars	Take 2	Action	31.12.
Brave: A Warriors Tale	South Peak	Action	
Dora saves the Snow Princess	Take 2	Simulation	
Elements	Game Factory	Denken	
French Buddy	Braingame	Action	
High School Musical: Senior Year DANCE!	Disney	Musikspiel	
Igor	Deep Silver	Action	
Johny Bravo	Mastertronic	Action	
Magic Roundabout	Deep Silver	Denken	
Tale of Despereaux	Brash	Action	
Tecktonic	Deep Silver	Action	
WEITERE 2008			
Age of Empires: Mythologies	THQ	Strategie	
All Star Dance Squad	THQ	Musikspiel	
Bratz: Girlz Really Rock!	THQ	Geschicklichkeit	
C.O.R.E.	Conspiracy	Ego-Shooter	
S. 64 Crash: Herrscher der Mutanten	Activision	Jump'n'Run	
Drivers Ed Portable	Jowood	Action	
Eledees: The Adventures of Kai and Zero	Konami	Geschicklichkeit	
Elements of Destruction	THQ	Action	
Hello Kitty Daily	Electronic Arts	Simulation	
Kirby Super Star Ultra	Nintendo	Geschicklichkeit	
Legend of Spyro, The: Dawn of the Dragon	Activision	Jump'n'Run	
Lifesigns - Hospital Affairs	Jowood	Simulation	
My Baby Boy	Electronic Arts	Simulation	
My Baby Girl	Electronic Arts	Simulation	
Mystery Case Files	Nintendo	Denken	
Neopets Puzzle Adventure	Capcom	Denken	
Ninja Town	South Peak	Action	
Puzzle Quest: Galactrix	D3	Denken	
Avatar: Der Herr der Elemente - Der Pfad des Feuers	THQ	Action	
Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	
Scholastic Animal Genius	Ubisoft	Denken	
2009			
Apassionata	RTL	Simulation	29.1.
Sherlock Holmes	Focus	Adventure	2.2.
Bomberman 2	Konami	Action	Februar
Rune Factory	Eidos	Denken	März
Bärenbabys	RTL	Simulation	1. Q
Bleach Dark Souls	Sega	Action	1. Q
Die Gilde DS	RTL	Strategie	1. Q
Enchanted Folk and the School of Wizardry	Konami	Adventure	1. Q
Rock Revolution	Konami	Musikspiel	1. Q
SimAnimals	Electronic Arts	Simulation	1. Q
Barnyard: Verrückte Bauernhof-Spiele	THQ	Geschicklichkeit	2. Q
Jagged Alliance	Empire	Strategie	2. Q
Bolt - Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	
Chrono Trigger	Square Enix	Rollenspiel	
Footballmanager 2009	Sega	Strategie	
Gauntlet	Eidos	Action-Adventure	
Ghostbusters	nicht bekannt	Action	
Infinite Space	Sega	Action	
Journey to the Center of the Earth 3D	THQ	Action-Adventure	
Rhythm Heaven	Nintendo	Musikspiel	
So Blonde	dtp	Adventure	

SHELLSHOCK 2



360 Kriegstrauma: Eidos' Ego-Ballerei für PS3 und Xbox 360 hat sich vom 28. November auf Februar 2009 verschoben.

AFRO SAMURAI



PS3 Auch hierzulande soll laut Atari die Anime-Versoftung "Afro Samurai" für die PS3 kommen – leider erst nächstes Jahr.

SONIC AND THE BLACK KNIGHT



Wii Exklusiv für Wii: Die Fortsetzung von "Sonic und die Geheimen Ringe" hat hoffentlich mehr zu bieten – sicher wissen wir es erst im 2. Quartal 2009.

BAYONETTA

Es gibt sie noch: die japanischen Action-Kracher, die nur Staunen und offene Münder zurücklassen!

Ich bin verliebt. Das erste Mal habe ich sie in Leipzig auf der Games Convention gesehen und war sofort hin und weg. Noch nie habe ich eine solche Schönheit erblickt. Ihr Name? Bayonetta. Die schwarzhaarige Hexe hat mich mit ihren magischen Kräften verzaubert. Vor Kurzem durfte ich sie zu Hause in Osaka besuchen. Aber nicht alleine. Ihr Vater Hideki Kamiya war als Anstandsdame mit von der Partie. Trotzdem war es ein fantastischer Höllenritt...

Climax-Action

Close-Up auf Bayonettas Gesicht. Der Hintergrund ist seltsam verschmiert. Die Kamera zoomt heraus und lässt erkennen: Die Hexe steht lässig auf dem Ziffernblatt eines einstürzenden Uhrturms und rast gen Erdboden! Sie rennt los. Mit schnellen, geschmeidigen, fast an einen Tanz erinnernden Bewegungen springt sie von Trümmerbrocken zu Trümmerbrocken, läuft über Kopf und an Wänden entlang, bis sie auf einer Plattform ankommt – immer noch nach unten fallend! Da tauchen die ersten Gegner auf: Engelsgleiche Kreaturen mit weißgoldenen Schwingen trachten der Magierin nach dem Leben. Doch vergebens: Mit gezielten Schüssen aus an Händen und Füßen befestigten doppelläufigen Kanonen fegt Bayonetta unter Begleitung zahl-

"BAYONETTA IST EINE ACTION-ACHTERBAHN!"

In Osaka beantworteten uns Game-Director Hideki Kamiya und Produzent Yusuke Hashimoto Fragen zum potenziellen Action-Hit.



Yusuke Hashimoto (links) und Hideki Kamiya (rechts) haben schon bei Capcom einige Projekte zum Erfolg geführt. Das Portfolio der beiden besteht u.a. aus "Devil May Cry", "Viewtiful Joe" und verschiedenen "Resident Evil"-Teilen.



PS3 Die magischen Haare nutzt Bayonetta vor allem zum Beschwören mächtiger Angriffe. Manchmal geben die Haare sogar den Blick auf die Haut der Hexe frei.

loser Lichteffekte und orchestralem Bombast-Soundtrack die Horde vom Bildschirm. Währenddessen erhebt sich majestätisch das marmorne Haupt einer riesigen Statue über dem Schlachtfeld. Kaum aufgetaucht, dreht sich der Kopf und entpuppt sich als Körper eines zweihälsigen Drachen. Weiter die Engel bekämpfend, muss Bayonetta nun auch noch dem Feuer-Odem des Untiers ausweichen...

Und das im ersten Level! Natürlich ist die Action überzogen.

Das Motto von "Bayonetta": Climax-Action, ohne Pause.

Aber das muss sie auch sein, denn das Motto, unter dem "Bayonetta" entwickelt wird, lautet 'Climax-Action'. "Wir wollen ein Action-Spiel machen, in dem es nur Höhepunkte gibt", so Kamiya. Dem Gezeigten nach zu urteilen, ist das ge- »



PS3 Die bisher gezeigten Areale erinnern stark an "Devil May Cry", das ebenfalls von Hideki Kamiya stammt. Bayonetta kämpft aber leichtfüßiger als Dante.

M!: Bayonetta ist ein ziemlich auffälliger Charakter. Was steckt hinter ihrem Design?

Kamiya: Die Charaktere, die ich bisher kreiert habe, also Dante oder (Viewtiful) Joe, hatten immer einen sehr individuellen Stil. Dante ist total cool, Joe besitzt eine gewisse Komik. Ich war mit den Charakteren sehr zufrieden, aber dieses Mal wollte ich eine Frau entwerfen. Das hatte ich noch nicht gemacht. Ich habe mich gefragt, was eine Frau als Hauptfigur in einem Actionspiel für Eigenschaften erfüllen müsste. Natürlich sollte sie sexy sein. Aber sie musste auch mit einem Dante mithalten können. Besser noch: ihn übertreffen.

Und was hat es mit den magischen Haaren auf sich?

Kamiya: In einem Action-Spiel müssen Bewegungen auch an der Figur sichtbar sein. Dante hatte seinen Mantel, Joe den Schal. Bei einer Frau kommen da als Erstes lange Haare in Frage. Da sie eine Hexe ist, hat sie natürlich schwarze Haare. Dann hatten wir die Idee, dass sie die wehenden Haare auch im Kampf einsetzen könnte. Das Ergebnis haben Sie heute ja gesehen.

In den Levels gibt es viele sich bewegende Elemente, man kämpft sogar auf einer einstürzenden Brücke. Ist das ein generelles Spielelement von "Bayonetta"?

Kamiya: In einer Art ja, das ist die 'Climax-Action'. Eine Art Action-Achterbahn. Wir wollen den Spieler immer wieder in Lagen bringen, bei denen er denkt "Wie zur Hölle können die in so einer Situation kämpfen?" Da mussten wir uns ein paar Sachen einfallen lassen, die es so noch nicht gab.

Wird die Geschichte um Bayonetta und ihren Kampf gegen die Engel eher ernst oder witzig sein?

Kamiya: Die generelle Geschichte ist sehr finster und ernst. Aber wir bauen genug Humor ein, damit die Story unterhaltsam bleibt.

Hashimoto: Bei "Viewtiful Joe" hatten wir auch eine ernste Geschichte, die humorvoll präsentiert wurde. Wenn man "Bayonetta" sieht, ist sofort klar, dass es um eine ernste Angelegenheit geht (lacht). Aber mit kleinen Einlagen wie dem Posieren vor einem virtuellen Fotografen nach einem großen Sprung lockern wir das Ganze auf.

Um es ein für allemal zu klären: Worin liegt der Hauptunterschied zwischen "Devil May Cry" und "Bayonetta"?

Kamiya: Also als Erstes ist der Ursprung der Spiele verschieden. "Devil May Cry" ist aus der "Resident Evil"-Serie entstanden und trägt dieses Mystery-Flair. Auch das Item-Sammeln stammt noch aus "Resident Evil". Aber "Bayonetta" wurde von Grund auf neu als reines 3D-Action-Spiel entwickelt. Wir wollen die ganze Zeit Action auf dem Bildschirm und haben deswegen auch keine Item-Suchereien eingebaut.

Beim Leveldesign fällt auf, dass "Bayonetta" – genau wie "Devil May Cry" – scheinbar von europäischer Kultur und Architektur beeinflusst wurde.

Kamiya: Ja, auf jeden Fall. Europa hat eine lange Geschichte, die sich in der Architektur wiederfindet. Wir wollen die Atmosphäre europäischer Gebäude in "Bayonetta" einfangen. Die Bauten im Spiel sind aber keine Nachbildungen. Es sind Bauwerke, die es so irgendwo in Europa geben könnte.

Nervt es Sie eigentlich, dass die Leute ständig "Bayonetta" mit "Devil May Cry" vergleichen?

Kamiya: Nein, eigentlich nicht. Immerhin haben Hashimoto-san und ich "Devil May Cry" erfunden. Da ist es nur verständlich, dass die Leute immer wieder diesen Vergleich anstellen.

4» Die Architektur orientiert sich an europäischen Gebäuden. Es werden sowohl prunkvolle Schlösser als auch mittelalterliche Städte zu bewundern sein.

1» Die austauschbare Bewaffnung ist Dreh- und Angelpunkt der Kämpfe. Hände und Füße können unabhängig voneinander mit verschiedenen Waffentypen ausgestattet werden. Mit den Waffen ändert sich auch Bayonettas Kampfstil.

3» Das Gegnerdesign ist an Engelsdarstellungen der westlichen Hemisphäre angelehnt. Wie bei der Action gilt: groß, größer, "Bayonetta". Weder Charaktere noch benutzte spirituelle Symbole sollen aber auf eine bestimmte Religion verweisen.

2» Das herausstechendste Merkmal: die magischen Haare. Mit ihnen lasst Ihr besonders mächtige Attacken vom Stapel und beschwört einen riesigen Drachen! Selbst Bayonettas schicker schwarzer Anzug besteht aus ihren Haaren. Braucht sie für einen Angriff viele Haare, steht sie gar nackt auf dem Schlachtfeld.

DIE MERKMALE VON "BAYONETTA"

lungen. Bayonettas Kampf gegen die himmlischen Horden setzt immer noch einen drauf: Die Zwischenbosse würden in anderen Titeln auch gute Endgegner abgeben. Die epischen Bosskämpfe ziehen auch die Areale in Mitleidenschaft – während der Präsentation gingen so einige Brücken und Treppen zu Bruch.

Doch was taugt das Spiel hinter der atemberaubenden Fassade? Bayonetta ist mit reichlich Angriffskraft ausgestattet: Die Basismanöver sind Schlag und Tritt. Interessant wird es dadurch, dass Ihr die Hexe mit verschiedenen Waffenpaletten ausrüsten könnt. Legt Ihr z.B. die Standardknarren an Händen und Füßen an, folgt ein Schuss auf Punch oder Kick. Ihr seid aber nicht nur auf Schusswaffen beschränkt. Auch diverse Schwerter können benutzt werden. Während der Combos sind die Paletten austauschbar. Ähnlich "Devil May Cry" bearbeitet Ihr die Gegner erst mit dem Schwert und verpasst ihnen dann den Gnadenschuss. Apropos Gnade: Als Finishing-Move knallt Bayonetta ihre Gegner gerne zur Enthauptung auf die Guillotine!

Das Beste: Bayonettas pechschwarzer Haarschopf ist magisch. Um besonders heftige Schläge und Tritte auszuteilen, bündelt die Hexe ihre Haarpracht zu überdimensionalen Fäusten und Stiefeln. Klingt bescheuert, sieht aber richtig gut aus. Weiter nutzt sie eine Fähigkeit namens 'Witch-Time': Verlangsamt die Zeit und setzt die Gesetze der Physik außer Kraft, um an Wänden entlangzulaufen.



360 Jetzt nicht den Kopf verlieren: Unter bestimmten Bedingungen packt Bayonetta diverse Folterwerkzeuge aus, um den Engeln die letzte Ölung zu verpassen.

"Bayonetta" soll ein Action-Erlebnis ohne Rätsel-Ballast werden. Ein riskantes Unterfangen, denn so muss die bombastische 'Climax-Action' viel Abwechslung bieten, um auf Dauer *nicht* zu langweilen. Wenn es aber so weitergeht, wird "Bayonetta" alles, nur nicht eintönig! *jk*



360 'Nur' ein Zwischengegner – die Level-Bosse sollen noch größer werden.

BAYONETTA

System	PS3, 360
Entwickler	**Platinum Games, Japan**
Hersteller	**Sega**
Genre	**Action**
Termin	**2009**

DAS GEFÄLLT UNS

- bombastische Inszenierung
- Kämpfe mit magischem Haar-Feature
- tolles Artdesign
- riesige Bosse samt zerstörbarer Umgebung
- sexy Heldin

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- Kamera oft weit weg vom Geschehen
- Musik teilweise noch dudelig

FAZIT » **So etwas kommt nur aus Japan: fantastisch aussehende Action mit abgedrehtem Design! Hoffentlich taugen Kampfsystem und Story, dann wird's ein Hit!**

007 vs. CALL OF DUTY

Das taugen die Ego-Shooter von Activision im Vergleich zu aktuellen Genre-Highlights!



360 Solidarität unter Männern: In letzter Sekunde rettet Euch der tapfere Kamerad.

Die Rückkehr zum Zweiten Weltkrieg mag das Lager der Fans spalten, spielerisch und technisch ist "Call of Duty: World at War" aber in Hochform. Davon konnten wir uns anhand einiger selbstgespielten Missionen überzeugen. Zahlreiche Scripts sorgen wieder für dramatische Ereignisse.

Die zweigeteilte Story-Kampagne führt Euch nach Stalingrad und Berlin sowie in den Pazifikraum. In Russland gleitet Ihr vorsichtig vorbei an gefallenen Kameraden, um anschließend mit Eurem Vorgesetzten unter deutschen Soldaten und Wachhunden aufzuräumen. Dabei variiert das Spiel ständig sein Tempo. Mal geht Ihr behutsam vor, um gleich darauf im Straßenkampf die Sau rauszulassen. Akustisch begleitet werdet Ihr von hämmernden Industrial-Beats, die alsbald in orchestrale Klänge abgleiten. Generell ist das Sounddesign dynamisch und mitreißend.

Der Pazifikeinsatz beginnt mit Eurer nächtlichen Flucht aus einem feindlichen Lager. Rettet in einer witzigen Anspielung den brennenden Soldaten Ryan und nehmt Euch vor fiesen Fallen in Acht. Das inszenatorische Highlight stellte bei unserem Probezock eine Mission dar, in der Ihr vom Flugzeug aus eine Schiffsflotte vor feindlichen Fliegern beschützt. Atemberaubend animiert hangelt Ihr Euch durch den engen Bauch Euer fliegenden Festung und wechselt zwischen den Geschützen. Habt Ihr erst einmal alle Jäger vom Himmel geholt, landet Ihr im Wasser und der Kampf geht weiter.

Die deutsche Version wird von Hakenkreuzen bereinigt, auch ein paar Gewaltschnitte müsst Ihr in Kauf nehmen. Der Flammenwerfer schaffte es aber ins Spiel, generell hat es die dargebotene Gewalt in sich. Erfreulich: Trotz der Kürzungen verspricht Hersteller Activision mit der deutschen Version Online-Scharmützel ohne Einschränkungen. *mh*



PS3 Es kracht und rummst ohne Unterlass – ganze Städte gehen in Flammen auf.

360 Rettet Kameraden, bekämpft Flugzeuge der Japaner und beschützt Schiffe.

BALLER-SIXPACK

Aktuelle Ego-Shooter für PS3 und Xbox 360 im Vergleich mit "Call of Duty 4"

Daten	Call of Duty 4: Modern Warfare	Call of Duty: World at War	007: Ein Quantum Trost	Brothers in Arms: Hell's Highway	Far Cry 2	BioShock
Entwickler	Infinity Ward, USA	Treyarch, USA	Treyarch, USA	Gearbox, USA	Ubisoft, Kanada	2K Games, diverse
Hersteller	Activision	Activision	Activision	Ubisoft	Ubisoft	Take 2
Termin	im Handel	11. November	im Handel	im Handel	im Handel	im Handel
Spieler	1-16	1-16	1-12	1-20	1-16	1
Sprache	Deutsch	Deutsch	einstellbar/ Dt. (360)	einstellbar	einstellbar	einstellbar
Gekürzt	ja	ja	nein	ja	nein	ja
Umfang Solo-Modus	>7 Stunden	>7 Stunden	noch nicht bekannt	>8 Stunden	>30 Stunden	>15 Stunden
SPIELDESIGN						
Thema	Moderner Krieg	Zweiter Weltkrieg	Geheimagent	Zweiter Weltkrieg	Bürgerkrieg	Science-Fiction
Schauplatz	Naher Osten, Russland, Ukraine	von Berlin über Stalingrad bis Japan brennt die Welt	zahlreiche Szenarien der letzten beiden Bond-Filme	Niederlande, saftige Wiesen, Siedlungen, zerbombte Städte	Afrikanische Savanne, Dschungel, Wüste und Berglandschaft	fiktive Unterwasserstadt im farbenfrohen Art-déco-Stil
Leveldesign	lineare Levelschläuche	lineare Levelschläuche	lineare Levelschläuche	bauchige Levelschläuche	freie Spielwelt	weitgehend freie Spielwelt
Steuerung	sehr gut, punktgenaues Zielen und Bewegen	sehr gut, punktgenaues Zielen und Bewegen	gut, schnörkellos, präzise	meist gut, hakt teilweise in der Deckung	sehr gut, beim Zielen schwächer als "CoD 4"	besser als "Far Cry 2", schwächer als "CoD 4"
Gegner-Intelligenz	gering	gering	mittel	gering	stark schwankend	mittel
Heilsystem	regenerativer Schutzschild	regenerativer Schutzschild	regenerativer Schutzschild	regenerativer Schutzschild	Kombination aus Regeneration, Heilspritzen und OPs	manuelles Heilen durch Injektionen
Spieltempo	hoch, zahlreiche gescriptete Ereignisse	hoch, zahlreiche gescriptete Ereignisse	Vollgas-Action und Schleichen	gering, Decken und Flankieren braucht Zeit	schnelle Schusswechsel und viele ruhige Passagen	je nach Spielweise, tendenziell gemäßigtes Tempo
Zerstörbare Umgebung	Schüsse gehen durch dünne Wände	Schüsse gehen durch dünne Wände	Mauerelemente, Bretter, Levelinventar	Holzzäune und Deckung gehen kaputt	Pflanzen, Fahrzeuge und kleinere Holzbauten	–
MEHRSPIELER-MODUS						
International spielbar	nein	ja	ja	nein	ja	–
Spielmodi	6	noch nicht bekannt	3	1	4	–
Anzahl der Maps	16+4 (Download)	noch nicht bekannt	noch nicht bekannt	3	14	–
Zukunftschancen	sehr gut, große Fanbasis	sehr gut, baut auf Vorgänger auf	noch keine Einschätzung möglich	schlecht, wegen technischer Mängel	mittel, trotz neuer Maps per Editor	–
WERTUNG						
Grafik	**10 von 10**	**9 von 10***	**7 von 10***	**6 von 10**	**10 von 10**	**9 von 10**
Sound	**9 von 10**	**9 von 10***	**8 von 10***	**7 von 10**	**8 von 10**	**10 von 10**
Spielspaß	**90**	**80-90***	**70-80***	**73**	**86**	**93**

*Unsere Eindrücke basieren auf Vorab-Versionen, daher kann die finale Wertung anders ausfallen.

007: EIN QUANTUM TROST

Vor Erscheinen des Spiels gibt es keine Testversion – die Macher der Bond-Filme lassen darüber nicht mit sich reden. Wie ein rohes Ei hüten sie ihre lukrative Lizenz. Glücklicherweise konnten wir einige Abschnitte vorab testen und einen Eindruck von der Spielbarkeit gewinnen. Die erweist sich als sehr zugänglich und abwechslungsreich. Die Steuerung ist präzise und gefällt mit pfiffigen Ideen: Zum Beispiel im Montenegro-Level, wo Ihr Euch Wind und Wetter trotzend über Zugwaggons vorantastet. Durch den Fahrtwind steuert sich Bond draußen träger als im Zug, wo alsbald ein rasantes Kugelinferno losbricht und Ihr schnell nach Deckung suchen solltet. Hierbei blickt Ihr Hauptdarsteller Daniel Craig beim Ausschalten böser Buben über die Schulter. Praktisch: Wollt Ihr Euren Standort wechseln, visiert Ihr den nächsten Schutzwall an und sprintet automatisch dorthin.

In anderen Abschnitten des Spiels steht Schleichen auf dem Programm. Bewegt Euch unbemerkt durch ein bewachtes Anwesen und schaltet mit schallgedämpften Wummen und Bond-typischen Nahkampfmoves Gegner nacheinander aus. Clever: Schleicht Bond an einem bewachten Fenster vorbei, schaltet das Spiel in einen Splitscreen-Modus, wodurch Ihr seht, wohin der Wachmann gerade blickt.

Bonds neuer Einsatz spielt sich rasant und sorgt mit gescripteten Ereignissen für spannendes Kino-Flair. Im Nahkampf schleudert Ihr Gegner via Takedown zu Boden – allerdings weniger derb inszeniert ist als im "Bourne-Komplott". "Ein Quantum Trost" ist einsteigerfreundliche Agenten-Action mit fordernden Schusswechseln und einer Portion Schleichen.



PS3 Nicht von der Statue ablenken lassen – der Ganove wünscht ein Quantum Blei.



360 "No One Lives Forever" lässt grüßen: Manche Areale sind überraschend bunt.

THE LAST REMNANT

So funktioniert Square Enix' neues 'Turn Burst'-Kampfsystem.

360 Bei einem solchen Biest sollte David vielleicht sein persönliches Remnant, die Kanone Gae Bolg auspacken.

Bis auf das Feintuning der maximalen Kampfteilnehmer-Anzahl und die Stabilisierung der Bildrate gibt es nur noch wenig zu tun: Die Xbox-360-Version des Massenschlacht-Rollenspiels "The Last Remnant" empfängt Euch mit einer beeindruckenden Monumentalszene in Spielgrafik. Der angesichts der verwendeten Unreal-Engine überraschend feingliedrige Held Rush Sykes schlittert auf der Suche nach seiner entführten Schwester einen Geröllhang hinunter und landet in einer Auseinandersetzung zwischen einer Monsterarmee und den Truppen seines späteren Party-Kameraden Marquis David Nassau. "TLR" versetzt Euch ohne viel Geplänkel in ein taktisch tiefgründiges Schlachtengemälde. Das 'Turn Burst'-System stellt für die eher zaghaften Erneuerer von Square Enix eine beachtliche Leistung dar. In üppigen Menüs befehligt Ihr mehrköpfige 'Unions', legt deren Formation fest, entscheidet über Frontal- oder Flankenangriffe und lasst dem Geschehen dann freien Lauf. Die nun folgende Echtzeit-Sequenz könnt Ihr kaum beeinflussen. Erst wenn alle Angriffe ausgeführt wurden, gelangt Ihr erneut ins Kommando-Menü. Eine Rückspultaste wie in Rundentaktik-Titeln gibt es nicht. Dafür dürft Ihr per korrekt getimtem Tastendruck in die Echtzeit-Kämpfe eingreifen, kritische Attacken und Comboketten auslösen. Flankiert Ihr eine Feindeinheit von beiden Seiten, bekommt Ihr einen satten Angriffsbonus. Attackiert Ihr stattdessen eine Truppe mit höherem Moralwert, erringt Ihr bestenfalls einen Pyrrhussieg. Auch außerhalb des Kampfmodus dürft Ihr taktische Überlegungen nie vernachlässigen. So könnt Ihr die offen in der Spielwelt herumstreunenden Monster für Kampfserien stapeln, wenn Ihr mehrere im Zeitlupenmodus angeht. Schließlich solltet Ihr beim Kämpfen noch Euren Chain-Wert beachten. Je mehr Kämpfe Ihr übersteht, ohne eine Einheit zu verlieren, desto höher der Bonus.

> "TLR" versetzt Euch in ein taktisch tiefgründiges Schlachtengemälde.



360 Der Moral-Balken am oberen Bildschirmrand verrät Euch die Gemütslage von Freund und Feind. Die Chain-Anzeige rechts davon zählt erfolgreiche Kämpfe.

Auch die Handlungsmöglichkeiten außerhalb der Gefechte sind vielfältig. Da wären z.B. die unzähligen Quests, die Ihr entweder bei NPCs in Tavernen absolviert (wobei Ihr dann direkt zum Handlungsort teleportiert werdet) oder im Hauptquartier Eurer Gilde annehmt. Die Gilde ist auch Eure Anlaufstelle, wenn Ihr Einheiten rekrutieren wollt. Um Eure kleine Privatarmee aufzurüsten, zerlegt Ihr gefangene Monster oder durchforstet wehrhafte Städtchen nach exklusiven Läden. Schließlich gibt es noch die vielgestaltigen 'Remnants', die mal als gigantische Kanone, mal als Bauwerk auftauchen und den Grundstein der Story bilden. *mw*

System	PS3 / 360
Entwickler	**Square Enix**
Hersteller	**Square Enix / Koch Media**
Genre	**Rollenspiel**
D-Termin	**20. November**

DAS GEFÄLLT UNS:
- innovatives wie tiefgründiges Kampfsystem für dramatische Massenschlachten
- Quest- und Gildensystem machen Lust auf ausschweifende Entdeckungstouren
- Grundkonzept der Welt und das Design der Städte wirken vielversprechend

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- die Oberwelt außerhalb der Städte wirkt öde und matschig
- Story-Einstieg gewinnt keinen Originalitätspreis (kann aber besser werden)
- Bildrate bei Massenkämpfen

FAZIT » **"The Last Remnant" hat das Zeug zum RPG-Schwergewicht: Es ermöglicht mit seiner hohen Anzahl an Kampfteilnehmern ganz neue Taktiken.**



360 Held Rush besucht Celapaleis. Oftmals prägt ein besonderes Remnant den Architekturstil einer ganzen Stadt.


360 Der vierarmige Torgal und die erfahrene Emma bilden das Rückgrat von David Nassaus Armee.

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

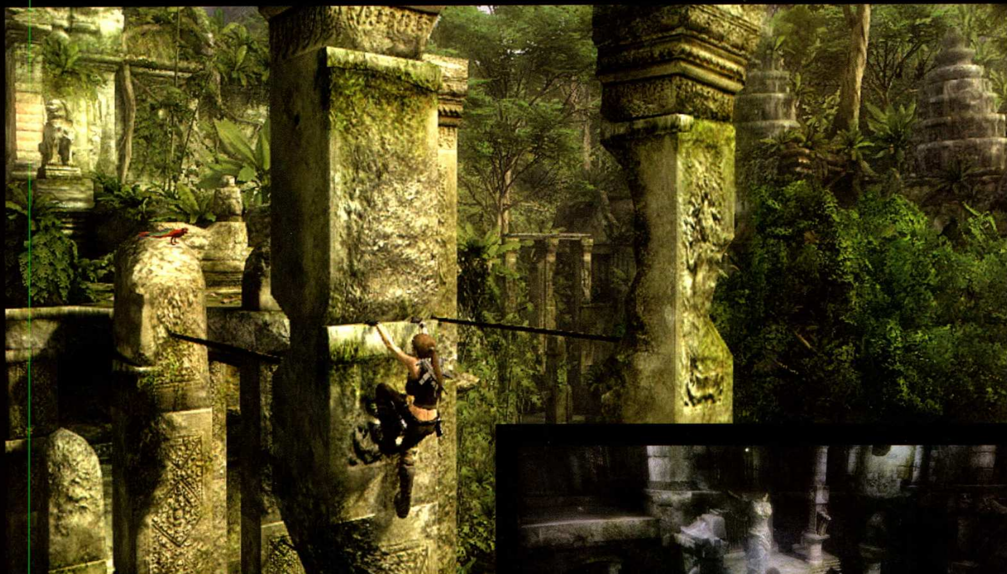
Sie ist zurück und wieder in Topform: M! hat Lara Crofts neues Abenteuer durchgespielt.

Das gemeine Cliffhanger-Ende von "Tomb Raider: Legend" und der im Sommer veröffentlichte Teaser-Trailer (Wieso sprengt Lara ihr eigenes Anwesen?) warfen viele Fragen auf – "Tomb Raider: Underworld" beantwortet sie. Wir haben uns vorab die Xbox-360-Fassung vorgenommen und durchgespielt.

Zu Beginn werden die Fragen noch zahlreicher, denn im Tutorial rennt Ihr durch den brennenden Wohnsitz und werdet sogar von Eurem Helfer Zip beschossen – was ist denn da los? Richtig ab geht es danach auf hoher See, wo Lara auf Tauchgang geht (endlich mit Sauerstoffgerät) und sich mit einem riesigen Kraken auseinandersetzt. Weitere Abschnitte der Reise sind u.a. Thailand, Mexiko und die Arktis, für visuelle Abwechslung ist also gesorgt. Apropos Optik: Kränkelten die bisherigen Xbox-360-Teile an schwankender Bildrate und teils altbackenen Texturen, wird es diesmal ausgesprochen ansehnlich. Das Geschehen kommt nie ins Stottern, Lara bewegt sich so geschmeidig animiert wie noch nie und die Umgebungen stecken voller Details. Vor allem die Pflanzen und Felsen in überirdischen Abschnitten werden endlich der Next-Gen-Technik gerecht.

Nach der Unterwassereinlage zu Beginn geht es klassisch weiter: Lara springt über Abgründe, hangelt sich an Vorsprüngen entlang und klettert Wände hoch. Diesmal überwindet die Amazone u.a. schmale Schächte durch Hüpfkaskaden und greift ganz wie Assassine Altaïr nach Mauerlücken und kleinen Löchern, um weiterzukommen. Überhaupt haben die Designer besonderes Augenmerk auf die Kraxeleien gelegt. Ballereinlagen kommen zwar vereinzelt vor, sind dann aber meist schnell vorbei. Das schadet dem Abenteuer keineswegs – ganz im Gegenteil, denn die Kletterpassagen haben dafür an Schwierigkeit

360 Die entfernte Kamera ist der Hinweis: Hier wird gleich eine kritische Situation eintreten.



360 Das sonnendurchflutete Thailand ist der grafische Höhepunkt. Meistens seid Ihr aber – der Untertitel deutet es an – unterirdisch unterwegs.



360 Ab in die Unterwelt: Ein Ausflug führt Lara auch in die Katakomben, über denen Croft Manor errichtet wurde.

und Kniffligkeit gewonnen. Erstaunlich finden wir trotzdem, wie konsequent der Weg gegangen wird: Obermotze findet Ihr in "Underworld" nämlich keine. Auch Rätsel jenseits der allgegenwärtigen "Wo geht's hier weiter?"-Frage sind rar, klassische Schalter- bzw. Schiebeaufgaben haben wir gar nur einmal entdeckt. Wer hängen bleibt, kann als Hilfsmittel eine Sonarkarte und Tipps per PDA aufrufen. Allerdings sind diese teilweise so diffus, dass doch eine gute Spürnase gebraucht wird.

"Underground" ist ein Abenteuer, wie es sich Lara-Fans gewünscht haben.

Wieder dabei sind Motorradabschnitte: Was bei "Legend" eher als Störfaktor empfunden wurde, ist jetzt eine gelungene Auflockerung. Laras Bike lässt sich wesentlich besser steuern, Ihr flitzt damit flott durch enge Offroad-Pfade und düstere Tunnel, ohne Euch über das Handling ärgern zu müssen. Vor allem sind diese Einlagen sinnvollerweise so kurz geraten, dass sie nicht langatmig werden.

Zur Handlung wollen wir Euch nicht allzu viel verraten. Deshalb sei nur gesagt, dass das "Anniversary"-Remake intelligent in die Story eingebunden wurde, die nordischen Mythen im Mittelpunkt stehen und am Ende kaum Fragen offen bleiben. "Underworld" hat einen Schluss, der Euch nicht hängen lässt – löblich. Vom Umfang her ist das neue Abenteuer ein Stück kürzer geraten, für das erste Durchspielen sind etwa zehn Stunden eine realistische Marke. Wer die versteckten Reliquien sucht, hat ohnehin noch länger damit zu tun, denn diesmal sind sie besonders tückisch verborgen. Und in die Katakomben, Unterwasserwelten und Dschungelruinen kehrt man auch so gerne zurück, denn "Tomb Raider: Underground" ist ein Abenteuer, wie es sich Lara-Fans gewünscht haben. *us*



"SUPER"

Ulrich Steppberger

Crystal Dynamics schafft den Hattrick: Auch das dritte "Tomb Raider" der Kalifornier erweist sich als Treffer. Lara hüpft, klettert und rennt wie in ihren besten Zeiten, das freie Kontrollsystem leistet erneut gute Dienste. Die neuen Szenarien fallen angenehm unterschiedlich aus und stecken voller knackiger Akrobatikeinlagen. Geballert wird erstaunlich wenig, was mir sehr gut gefällt – dass aber gar keine dicken Bosse auftauchen, ist verwunderlich. Das dickste Plus ist zweifellos die ansehnliche Grafik, die Lara und die schicken Naturumgebungen endlich ohne Ruckler in angemessener Next-Gen-Qualität auf dem Bildschirm bringt. Und als Sahnehäubchen gibt es nicht mal einen nervigen Cliffhanger am Ende zu verkraften. Trotz allen Lobes muss sich "Underground" hinter "Anniversary" einreihen, denn das ist länger und hatte mehr Wiederspielanreize. Wer kein ausgewiesener Laraphobiker ist, kommt nicht daran vorbei.



360 Die Motorrad-Abschnitte spielen sich wesentlich dynamischer als bei "Legend".

NUR EINE VERSION

Nein, für echte Onlinespielereien gibt sich Lara auch diesmal nicht her – Xbox-360-Besitzer mit Internet-Anbindung können sich trotzdem freuen. Denn für sie wird es exklusiv zwei Download-Episoden mit zusammen sechs Stunden Spiellänge geben. "Beneath the Ashes" soll bereits zu Weihnachten erhältlich sein und die "Underworld"-Handlung fortsetzen, "Lara's Shadow" steht Anfang 2009 an und lässt Euch einen anderen Charakter als Ms. Croft spielen – ob der Name der Erweiterung als Hinweis zu verstehen ist? Was der Extra-Spaß kosten soll, wurde allerdings noch nicht verkündet.

System	**PS2 / PS3 / 360 / Wii / DS**
Entwickler	**Crystal Dynamics, USA**
Hersteller	**Eidos**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**21. November**

DAS GEFÄLLT UNS:
» Schwerpunkt auf Klettereien
» Wegfindung öfters angenehm knifflig
» Grafik jetzt wirklich Next-Gen-würdig
» Story hat ein vernünftiges Ende

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
» Kamera hin und wieder zu nahe dran
» Ballereien sind eher beliebig

FAZIT » Laras Streifzüge enttäuschen nicht: Diesmal wird mehr geforscht als geballert, und das in toller Grafik – kein "Anniversary", aber fast so gut.



TOKYO GAME SHOW 2008

Seit zwölf Jahren werden auf der größten japanischen Spielemesse die heißesten Eisen fernöstlicher Entwickler präsentiert. Und diesmal?

1996 fand die Tokyo Game Show (TGS) das erste Mal statt – eine wuchtige Präsentation von "Final Fantasy VII" inklusive. Über 109.000 Besucher waren Grund genug, die Messe fortan zweimal pro Jahr auszutragen. Vor allem japanische Hersteller nutzten die Veranstaltungen, um neue Hard- und Software zu präsentieren: "Metal Gear Solid", "Dragon Quest VII", Dreamcast, PlayStation 3 und die Wii-Controller; nur eine kleine Auswahl der Sensationen, die auf den vergangenen 17 Game Shows enthüllt oder das erste Mal der Öffentlichkeit gezeigt wurden. Spätestens mit dem Auftritt von Bill Gates, anlässlich des Einmarsches der Xbox in den japanischen Markt im Herbst 2001, rückte die Messe in den Fokus westlicher Spieler, fand aber ab 2002 wieder nur einmal pro Jahr statt.

Im Vorfeld der TGS 2008 wurden bereits einige interessante Neuankündigungen gemacht: Der Nintendo DSi, das neue PSP-Modell, "Sin and Punishment 2", "Tekken 6: Blood Rebellion" für PS3 und ein neues Projekt von Bungie. Da lagen die Erwartungen an Japans größte Spielemesse ziemlich hoch: Gerüchte und Wünsche von Ankündigungen des "Ico"-Teams und spielbaren "Final Fantasy XIII" Demos kursierten in Foren...

Vor-Ort-Report

Vom 9. bis 12. Oktober waren außer Nintendo so gut wie alle Hersteller mit mehr oder weniger spektakulären Ständen vertreten: Microsoft, Sony, Sega, Capcom, Konami, Square Enix, Namco-Bandai, Level 5, Electronic Arts und Tecmo präsentierten ihre aktuellen Entwicklungen.

Capcom enthüllte Sakura als neuen Charakter in "Street Fighter IV" und der Koop-Modus von "Resident Evil 5" stand zum Probespiel bereit. Die ungebrochene Popularität von "Monster Hunter 2nd G" war auch auf der TGS zu spüren: Bis zu vier Stunden standen angehende Wii-Weidmänner für eine Treibjagd in "Monster Hunter Tri" an!

Square Enix zeigte lediglich Trailer zu bereits angekündigten Titeln. Neuigkeiten zu "Final Fantasy XIII": Fehlanzeige. Fest steht nur, dass keine Plattform leer ausgeht. Square Enix veröffentlicht Software für Mobiltelefone, Handhelds und aktuelle Konsolen en masse – allen voran die "Kingdom Hearts"-Franchise.

Eng mit Square Enix arbeitete Microsoft zusammen: An einem Großteil der 140 Demo-Stationen lockten die Rollenspiele "Last Remnant" und "Infinite Undiscovery". Mehr zu Microsoft gibt es im Kasten unten.

Sega setzte "Yakuza 3" ("Ryu Ga Gotoku 3") mit eleganten Damen und dem Star-Produzenten Toshihiro Nagoshi pompös in Szene und überraschte mit "Let's Tap it" für Wii: Klopft mit den Fingern auf den mitgelieferten Karton und die Vibrationen werden von der daraufliegenden Remote in Steuersignale verarbeitet.

Den Großteil des Konami-Standes nahmen "Metal Gear Online", "Pro Evolution Soccer", "Silent Hill 5" sowie die kommenden "Castlevania" Episoden für Wii und DS ein. Ein neuer Teil für Xbox 360 und PS3 wurde als nichtssagender Trailer gezeigt.

Go East: Microsoft stiehlt Sony die (Game-)Show

Nicht Sony nutzt die heimische Messe für Neuankündigungen, sondern der Xbox-Hersteller aus den USA! Neben Neuvorstellungen wie "Ninety-Nine Nights 2" und "Ninja Blade" gab es eine Reihe interessanter Ankündigungen: Am 19. November ziehen Avatare und umgekrempelte Menüs des Dashboard-Updates "New Xbox Experience" auf der Konsole ein – falls Ihr eine Festplatte oder eine 256 MB Memorycard habt. Nach "GTA" und "Final Fantasy" wurde auch "Tekken 6" aus den Sony-Exklusivklauen entrissen und erscheint 2009 zeitgleich auf Xbox 360 und PS3. Die Enthüllung des neuen Bungie-Titels ist wenig originell: "Halo 3: Recon" ist eine eigenständige Erweiterung des Muttertitels samt eigener Hauptfigur, Solo-Kampagne und neuen Multiplayer-Maps. Spannend? Bedingt. Potenzieller Massenseller? Garantiert – nur nicht in Japan.

Auf Xbox Live werden 2D-Fans mit "King of Fighters '98" und "Metal Slug 7" beglückt, "R-Type Dimensions" belebt die ersten beiden Teile des Klassikers wieder. "Arkanoid" und "Space Invaders" erhalten ein stylisches Retro-Update.



Fade Retro-Updates für Xbox Live Arcade sind endgültig Vergangenheit: "Space Invaders Extreme" und "Arkanoid Live" werden durch schicke Psychedelik-Aufmachung aufgepeppt, "R-Type Dimensions" bietet Koop-Funktionalität und optionale Grafik-Gimmicks.

Auf den Event-Bühnen gaben sich die japanischen Entwickler-Stars die Klinke in die Hand. Jeder Hersteller lockte mit einem umfangreichen Live-Programm, bei dem die Macher ihre aktuellen Arbeiten vorstellten.

Der Sony-Stand bestach vor allem durch die stylische Kulisse. Neben "Home" und einigen onlinespezifischen Neuankündigungen (u.a. "Dress" und "Noby Noby Boy") gab es ausschließlich bekannte Titel am Stand – fast alle stammten von westlichen Entwicklern.

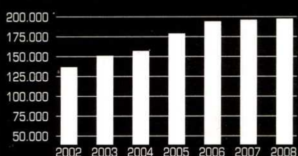
Fazit: Doppelt hält besser

Alles in allem verlief die Messe also eher ruhig – eine Sensation fehlte ebenso wie aufregende Neuankündigungen. Die meisten Titel waren schon auf anderen Messen präsent. Das Gefühl, alles schon einmal gesehen zu haben, wurde dadurch verstärkt, dass Multiplattform-Titel sowohl beim Hersteller, bei Sony und bei Microsoft bereitstanden. Für eine japanische Messe überraschend war auch der große Anteil an westlichen Spielen. Denn trotz diverser Allianzen mit japanischen Herstellern bestand bei Microsoft ein Großteil des Line-ups aus westlichen Titeln, ebenso bei Sony.

Vielleicht sind das alles Zeichen dafür, dass sich der japanische Markt langsam für westliche Spiele öffnet. Schwarzmalerisch gesehen, ist es um japanische Entwicklungen derzeit so schlecht bestellt, dass den Big-Playern gar nichts anderes übrig bleibt, als "Mirror's Edge", "Fable II" und "Resistance 2" zu präsentieren. Gemessen am Andrang der Heimat-fokussierten japanischen Kunden ist der kommerzielle Erfolg eben genannter Titel in Japan aber nach wie vor fraglich – es sei denn, die japanischen Kunden schauen bald über ihren Inselrand hinaus. *jk*

Besucherzahlen

Die diesjährige Game Show besuchten so viele Menschen wie nie zuvor. Insgesamt zählte die veranstaltende Organisation CESA 194.288 Besucher. Obwohl der japanische Spielemarkt zurzeit schrumpft, steigen die Besucherzahlen seit 2001 kontinuierlich an.



Unsere Top 5 der TGS '08

1: RESIDENT EVIL 5 (PS3, 360)

Die packende Action-Hatz gefiel uns so gut, dass wir dem Horror-Trip nach Afrika eine Titelstory gewidmet haben.



2: YAKUZA 3 (PS3)

Die vierte "Yakuza"-Inkarnation wird riesig. So umfangreich, dass sie als die legitime Nachfolgerin von "Shenmue" für Erwachsene durchgeht.



3: MONSTER HUNTER TRI (Wii)

Das mit Abstand beliebteste Spiel der TGS. Die Wii-Episode wird die fantastischen Verkaufszahlen der PSP sicherlich toppen.



4: STREET FIGHTER IV (PS3, 360)

Die Bonus-Charaktere machen die Konsolenversion offensichtlich auch für Arcade-verwöhnte Japaner interessant. Wir wollen noch mehr Kämpfer!



5: LET'S TAP IT (Wii)

Die innovative Klopferei/Hüpferei kam aus dem Nichts und fesselte dank neuartiger Nutzung der Wii-Controller: Klopfen statt Schütteln!




1



2



AMUSEMENT MACHINE SHOW 2008

Eine japanische Messe voller bunter und blinkender Arcade-Automaten: Lest alles über die Spielhalle von morgen.

Zum 46. Mal standen Mitte September auf der AMS in Tokio aktuelle Arcade-Entwicklungen zum Antesten bereit. Vollblut-Zocker, Pärchen und Familien vermischten sich in gemeinsamer Neugier zu einer spielbegeisterten Masse.

Arcade-Potpourri bei Sega

Sega bestach durch einen riesigen Stand samt aufwändiger Automaten: Schon das Äußere der Motorrad-Raserei "Harley Davidson" war dank wuchtiger Zweirad-Nachbauten imposant. Die Hydraulik-Bikes machten es nicht leicht, sich während der Rennen im Sattel zu halten. Das Spiel selbst bot aber eher gewöhnlichen Arcade-Rennspaß inklusive einsetzbarer Items. Da machte "Hummer" schon mehr Eindruck – nicht zuletzt wegen des riesigen Automaten: Zwei Fahrer sind nötig, um die Hummer-Imitate über die Offroad-Pisten zu wuchten. Unterstützt von verschiedenen Gimmicks, müssen hier beide Spieler ins Lenkrad greifen. Auch grafisch war "Hummer" ein Hammer und stahl so der hauseigenen Konkurrenz von "Sega Rally 3" die Show: Die Arcade-Rallye bot außer verbesserter Grafik nicht viel Neues im Vergleich zu den Vorgängern. Wie auch bei "Harley Davidson" gibt es neben der Luxus-Hydraulik-Version des Automaten ein abgespecktes Cab für knausrige Spielhallenbetreiber.

Konfrontationslastiger ging es beim Lightgun-Shooter "Rambo" zu: Allein oder zu zweit steht hier Old-School-Ballerspaß im Mittelpunkt – ein Pedal zum Ausweichen oder Ähnliches sucht Ihr vergeblich. Allerdings müssen an einigen Stellen kleine Aufgaben wie das Treffen bestimmter Zielpunkte bewältigt werden. Ebenfalls geschossen haben wir bei "House of the Dead EX" – und zwar im Comic-Look. Viele verschiedene Aufgabenstellungen halten zwei Spieler bei Laune.

Selbstverständlich stand auch die neueste "Virtua Fighter"-Inkarnation "5R" zum Antesten bereit. Erweiterte Anpassungs-Möglichkeiten, zwei neue Charaktere, schneller Spielablauf und wunderschöne Grafik samt herrlicher Animationen boten exzellente Rahmenbedingungen für das offizielle Turnier auf der Messe.

Klotzen statt kleckern: Namco-Bandai

Die größten Cabinets gab es am Namco-Bandai-Stand zu bestaunen: Der Mecha-Shooter "Mobile Suit Gundam NEXT" wird direkt aus dem riesigen Cockpit heraus gesteuert! Für den Westen relevanter ist aber "Tekken 6: Bloodline Rebellion". Die überarbeitete Fassung von "Tekken 6" sieht nicht nur fantastisch aus, sondern bietet zwei zusätzliche Charaktere, neue Stages und – wie der Konkurrent "Virtua Fighter 5R" – eine stark erweiterte Charakter-Customization.

Die digitale High-End-Schießbude "Raizing Storm" durfte nur von Auserwählten begutachtet werden. Pompöse Grafik im "Gears of War"-Stil, DTS-Sound und große Plastik-MGs deuten auf viel Arcade-Spaß hin.

Der Rennspiel-Sektor wurde ebenfalls bedient: Zweirad-Freunde drehen in "Nirin" ihre Runden, während Auto-Narren in der Spielhallen-Version der Konsolenraserei "Wangan Midnight" um die Wette fahren – allerdings sehen viele Konkurrenz-Titel besser aus.

Beat'em-Up Round-Up

Capcom zeigte nur eine aktuelle Version von "Tatsunoko vs. Capcom", in dem auch Mega Man unter den spielbaren Charakteren war. Die Cel-Shading-Grafik sieht ordentlich aus, einige Hintergründe









1 » Das A und O der Arcade: Joysticks von Seimitsu.
2 » Das Logo der diesjährigen AMS.
3 » Die AMS füllte eine Halle des Messegeländes.
4 » Im riesigen Cockpit zu "Gundam NEXT" befinden sich 3D-Lautsprecher für Surround-Sound.
5 » Mit 2 Spielern durch den Dschungel: "Hummer".
6 » "Hopping Road" samt Sprungbrett-Controllern.
7 » Lars und Alisa erweitern den "Tekken 6"-Cast.
8 » Rockige Biker-Rennen: "Harley Davidson".
9 » Der größte Titel bei Examu: "Arcana Hearts 2"
10 » Neben Seimitsu präsentierte auch Sanwa das aktuelle Line-up an Buttons und Ersatzteilen.
11 » 2D ist noch lange nicht tot: "King of Fighters XII"
12 » Die Luxus-Versionen der "Harley Davidson" Cabs.

stechen positiv hervor. Die Kämpfe sind Super-Combo-lastig und die während der Matches eingespielten Anime-Cutscenes lassen auf eine jüngere Zielgruppe schließen.

Zwei Trachten Prügel konnte man sich bei Examu abholen: Gezeigt wurden "Arcana Hearts 2" und "Demon Bride". Besonderes Merkmal von "Demon Bride": das 'Engage'-System. Jeder Charakter ist einen Pakt mit einem Engel oder Teufel eingegangen, die in den Kämpfen zu Hilfe gerufen werden können.

Die meisten 2D-Handkanten-Fans standen sich aber bei AMI die Beine in den Bauch: Erstmals waren die kommenden Prügel-Überflieger "Blaz Blue" und "King of Fighters XII" spielbar. Beide bieten stilvolle und wunderschöne Sprite-Optik. "Blaz Blue" stellt nach der Charakter-Auswahl noch das Buttonlayout zur Wahl – vorbei sind die Zeiten der starren Tastenbelegung in der Arcade!

"King of Fighters XII" war jedoch der König der Messe: Der Bildschirm der Charakter-Auswahl zählte 20 Slots, viele davon noch mit Fragezeichen. Veteranen wie Terry sind dabei, einige etwas verändert: So hat Ralf Jones stark zugenommen und ist dank ausufernder Proportionen kaum wiederzuerkennen. Feine Animationen, Licht-/Schattenspiele in den Hintergründen und riesige zoomende Sprites hinterlassen einen fantastischen Eindruck. Spielerisch bietet das 'Aisatsu'-System neue taktische Möglichkeiten: Treffen sich zwei Specials oder Schläge, prallen die beiden Kontrahenten, ohne Schaden zu nehmen, voneinander ab.

Und sonst so?

In unserem Interview (M! 11/08) sagte Makoto Osaki noch, dass sich alternative Steuerungsmöglichkeiten in der Spielhalle nur schwer durchsetzen könnten. Doch scheint Nintendo auch Einfluss auf die Spielhalle zu haben: Segas "Touch Striker" wird per Stylus auf einem Touchscreen gespielt. Für Nintendos Balance Board prädestiniert ist Taitos "Hopping Road". Der Automat bietet heranwachsenden Spielern lustige Sprungstangen-Rennen: Je schneller auf dem Board gehüpft wird, desto schneller hüpfen die Tierchen auf dem Bildschirm.

Vielleicht markieren diese Eingabemöglichkeiten gar ein Umdenken in japanischen Arcades. Ob und wann aber einer der gezeigten Automaten den Weg nach Europa findet, steht noch in den Sternen. *jk*









SPIELE-TEST

M!

Entwickler **M!-Team, Deutschland**
Hersteller **Cybermedia Verlag GmbH**
Termin **letzter Freitag im Monat**
Preis **4,50 Euro**

Unterstützt » **bis 50.000 Leser (offline), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

» mindestens 116 Seiten Lesespaß
» **PS3 vs. 360:** Wir haben alle Konsolen lieb, mit ihren Stärken und Schwächen

SPIELSPASS

Singleplayer	10 von 10	99
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	1 von 10	

FAZIT » **Das älteste Multiformat-Magazin Deutschlands steht seit 1993 für Videospiele ohne Kompromisse.**

DER TESTKASTEN

Hersteller, Deutschand-Termin und andere objektive Fakten wie Spielerzahl und Sprache nennt M! in der oberen Hälfte.

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche Konsolen vor, vergleicht der **Versus**-Absatz die Systeme und verrät, wie stark und in welcher Beziehung sich die Spiele unterscheiden. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch und akustisch extrem ähnlich, spart sich M! den Systemvergleich (und erwähnt Detail-Unterschiede gegebenenfalls im Testtext).

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-Highlight (z.B. "Mario Party" oder "Bomberman", "Unreal Tournament" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt M! Letztere **fettgeschrieben** hervor.

SO TESTET M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem vollständigen Termin-Kalender zusammen (siehe Preview-Sektion). Ins Testlabor wandert eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von 1 bis 100 Punkten.**

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik, Sound (jeweils systembezogen) sowie die Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte.**

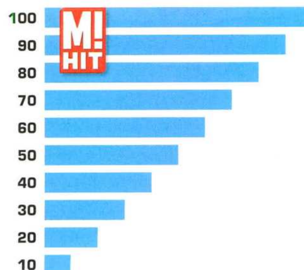
Getestet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwicklers.

SO WERTET M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt unter die audiovisuelle Hülle auf die inneren Werte des Spiels, auf Zugänglichkeit und Logik, Ausgewogenheit und Mechanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originalität und das Design der Charaktere. Bei einer Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei Strategiespiel oder Simulation die Komplexität. Will ein Spiel als Horror-Schocker glänzen, analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung abnützt oder bis zum Finale steigert. Machen es ähnliche Spiele besser als der Testkandidat? Die Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen ebenfalls in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk ohne technisches Know-how und Sorgfalt zusammengeschustert? Senken Ladepausen den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Spieldesign und dessen Umsetzung.**

Der **M!-Hit** ehrt als besondere Auszeichnung Spiele über 85 Punkte.



Perfekt – diese Wertung vergab M! bislang nicht
Tadel- und zeitlose Spitzenspiele
Sehr gute Spiele
Gute Spiele
Gut, aber mit Mängeln
Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente
08/15-Spiele mit deutlichen Mängeln
Mängel überwiegen
Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich
Katastrophale Spiele – alles darunter ist "nicht spielbar"

ACHT SPIELE-PROFIS...

...bilden die Besatzung des M!-Testlabors und verraten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein Spiel bei ihnen ankam.


"SUPER"

Oliver Schultes
Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit: Mirror's Edge (PS3)
Hört zurzeit: Taproot – Long Way Home
MD-Liebling: Probotector


"SUPER"

Matthias Schmid
Experte für: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
Spielt zurzeit: Mirror's Edge (PS3)
Hört zurzeit: Across the Border: Best of
MD-Liebling: Wonder Boy III: Monster...


"GUT"

Ulrich Steppberger
Experte für: Denkspiele, Jump'n'Run, Rennspiele, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: Saints Row 2 (360)
Hört zurzeit: 20 Fingers – Mr. Personality
MD-Liebling: Flink


"GUT"

Thomas Stuchlik
Experte für: Rennspiele, Simulation, Strategie
Spielt zurzeit: Wipeout HD (PS3)
Hört zurzeit: Serj Tankian – Elect the...
MD-Liebling: Mega Turrican


"GEHT SO"

Michael Herde
Experte für: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: Far Cry 2 (360)
Hört zurzeit: Sia – Colour the Small One
MD-Liebling: Rise of the Robots


"LAHM"

Marcus Grüner
Experte für: Beat'em-Up, Denkspiele, Rollenspiele, Strategie
Spielt zurzeit: Fatal Fury Battle Ar. (PS2)
Hört zurzeit: Volker Pispers
MD-Liebling: Sonic 3 & Knuckles


"MÜLL"

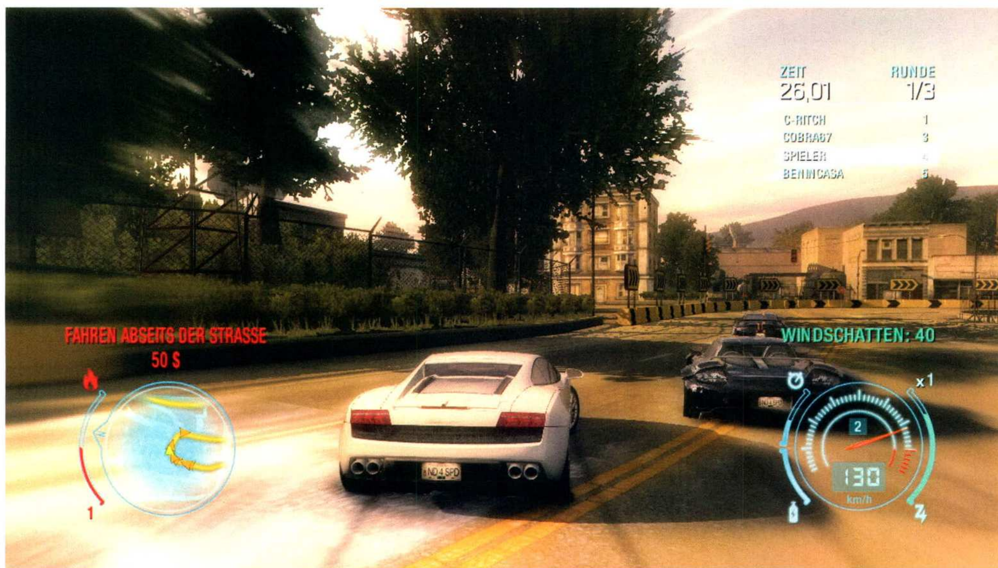
Max Wildgruber
Experte für: Action-Adventure, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Star Ocean: First D. (PSP)
Hört zurzeit: Arvo Pärt – Te Deum
MD-Liebling: Golden Axe


"MÜLL"

Oliver Ehrle
Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Samba De Amigo (Wii)
Hört zurzeit: Deutschpunk
MD-Liebling: Advanced Daisenryaku

Need for Speed Undercover

PS3 360 PS2 Wii PSP DS Rennspiel 



360 Ein Autofahrer sieht Orange: Die Landschaften der Tri-City-Region sind von einem immerwährenden Sonnenuntergang geprägt.

Mit markigen Aussagen begleitete Electronic Arts das neue "Need for Speed": "Undercover" solle der erste Teil werden, an dem mehr als ein Jahr gearbeitet wird, das Durchlauferhitzer-Entwicklungsmodell gehöre der Vergangenheit an. Nun ist das mittlerweile zwölfte Kapitel der Endlos-Raserei fertig und wirkt eher wie eine Rückbesinnung auf die Vergangenheit als ein Zukunftssignal.

Wobei das nicht negativ gemeint ist: Denn "Need for Speed Undercover" orientiert sich am drei Jahre alten Ahnen "Most Wanted" – und der gehört zu den besten Episoden. Dessen Zutaten wurden bekömmlich neu aufbereitet und mit einer Prise Story gewürzt. Herauskam ein Vollgasgericht, das vielleicht die Geschmäcker von Feinkost-Rasern nicht befriedigen mag, aber als sprichwörtliche Fast-Food-Konsensspeise allgemein gut ankommen dürfte.

Als anonymer Undercover-Cop schleicht Ihr Euch in die Raserszene des Tri-City-Gebiets ein und sollt kriminelle Elemente dingfest machen. Dies dient als Aufhänger für serientypische Tätigkeiten: Tretet gegen bis zu sieben andere Piloten zu Rennen durch Stadt und Land an, kämpft alleine gegen die Uhr und ärgert die Polizei. Anfangs entkommt Ihr den normalen Streifen noch leicht durch überlegenes Tempo oder indem Ihr Objekte demoliert, um die Fahrbahn für die Verfolger zu blockieren. Später ziehen die Gesetzeshüter härtere Saiten auf: Schwere SUVs werfen Euch aus der Bahn, Helikopter haben Euch ständig im Blick und Nagelbretter zerstören die Reifen.

Voll krass Vollgas

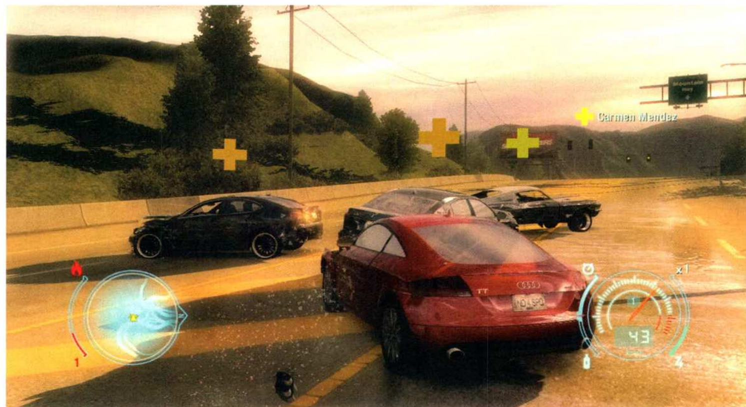
Zu den altbekannten Rennvarianten gesellt sich ein Neuzugang, der aus Spielen wie "Tokyo Highway Challenge" bekannt ist: Auf den Schnellstraßen müsst Ihr den Konkurrenten um 300 Meter abhängen und Euch dabei durch dichten Verkehr schlängeln. Während im normalen Spielverlauf Kollisionen selten größere Wirkung



"GUT"

Ulrich Steppberger

Vollmundige Versprechungen hin oder her, letztlich hat Black Box wieder ein "Need for Speed" aus dem Boden gestampft, wie es zu erwarten war. Also mit schicker Inszenierung, viel Umfang, flotten Vehikeln, breit gestreuter Rennmodi-Palette – und den üblichen Rucklern. Die fallen zwar weniger dramatisch aus als nach den Previews befürchtet, doch richtig flüssig läuft die Raserei gerade bei mehreren Gegnern auf dem Bildschirm nicht. Wer über diese Unzulänglichkeiten hinwegsehen kann, ist im Vorteil, denn das Drumherum stimmt: Mit der überraschend einfachen Steuerung kommt man schnell klar und die Auseinandersetzungen mit der Polizei sorgen für Nervenkitzel. Für mich ist es das beste "Need for Speed" seit "Most Wanted", trotzdem bleibt erneut Luft nach oben.



PS3 Gelegentlich überraschen Euch Aufgabenwechsel: Was als Duell gegen die nette Raserin Carmen beginnt, wird zur Schutzmission – rammt die schwarzen Angreifer kaputt, bevor sie die Karre des Mädels demoliert haben.



360 Steigt Euer Ruf, werden die Gesetzeshüter rabiater: Dann müsst Ihr mit Helikoptern und schweren SUV-Einheiten rechnen oder auf die besonders fiesen Nagelbretter gefasst sein.







PS3 Bei Highway-Duellen setzt Euch "Undercover" automatisch die Innenansicht vor. Die ist wesentlich spektakulärer, doch schwerer zu meistern – Ihr dürft aber per Knopfdruck die Perspektive wechseln.



360 So entsorgt man die Cops: Speziell markierte Objekte rammen, beim Zusammenbruch zusehen, sich anschließend freuen.

zeigen und Schäden rein optischer Natur sind, drohen hier Crashs, die zum sofortigen Ende führen. Bei diesen Duellen fällt eine Eigenheit von "Undercover" auf: Während hier im Highway-Battle-Modus die Straßen relativ dicht befahren sind, tuckern sonst nur wenige Vehikel herum.

Gerade im Vergleich zum Rivalen "Midnight Club: Los Angeles" zieht die virtuelle Welt in Sachen Glaubwürdigkeit den Kürzeren: Während die "Midnight Club"-Metropole mit lebensechten Umgebungen, viel Verkehr und zahlreichen Fußgängern glänzt, bleibt das dauerhaft in kräftige Abendrot-Farben getauchte Tri-City-Areal menschenleer und unnatürlich staufrei. Das Ganze sieht schon gut aus, solange Ihr nicht auf größere Fahrzeugansammlungen stoßt. Das ist bei Rennen aber häufig der Fall – und dann tauchen die berühmt-berüchtigten "Need for Speed"-Grafikruckler auf. Speziell bei engen Kurven und hohem Tempo führt das schon mal dazu, dass Euer Bolide unfreiwillig irgendwo reinknallt, weil Ihr kurzzeitig den Überblick verliert. Solche Extremsituationen sind zum Glück selten – davon abgesehen habt Ihr die Vehikel dank des gutmütigen Fahrverhaltens im Griff. Neigten die Autos früher zum Herumrutschen, zeigen sie jetzt starke Bodenhaftung und lassen so rasante Lenkmanöver zu, wie man sie eher von reinen Arcade-Titeln gewohnt ist.

Rasanz ohne Brillanz?

Die gewohnte Spielmixtur funktioniert gut: Mit acht verschiedenen Renn- und Polizeijagd-Wettbewerben erarbeitet Ihr Euch Geld und Ansehen, was den Kauf besserer Autos und Fahrzeugteile ebenso ermöglicht wie den Zugang zu anfangs brachliegenden Landschaftsbereichen. An Schlüsselpunkten warten bestimmte Aufträge, die die Story vorantreiben und gelegentlich aus dem Standard-Schema ausbrechen. Wenn Euch mitten in der Lieferung eines gestohlenen Wagens unbekannte Angreifer demolieren wollen oder Ihr Eurerseits bestimmte Zielobjekte verschrotten müsst, lockert das den gewöhnlichen Rennverlauf gelungen auf. Wäre jetzt noch die Technik auf dem aktuellen Stand, ginge "Need for Speed Undercover" als neues Serien-Highlight durch – so wurde es 'nur' die (erfreuliche) Rückkehr zum Niveau der "Most Wanted"-Zeit. *us*

FILM AB?



Haben die angeblich so aufwändigen Dreharbeiten der Videosequenzen viel gebracht? Nicht wirklich, denn die Schnipsel sind spärlich gestreut und versprühen meistens undynamisches Labertaschen-Ambiente. Vermeintlich emotionale Szenen lassen eher kalt, der Kern der Story wird aber vernünftig erzählt.



360 Wie immer könnt Ihr Eure Boliden aufmotzen: Das Leistungstuning fällt diesmal schlicht aus, an der Optik darf dagegen detaillierter gefeilt werden.

Entwickler **EA Black Box, Kanada**
Hersteller **Electronic Arts**
Termin **21. November**
Preis **60 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: einstellbar (PS3) / deutsch (360), Text: einstellbar (PS3) / deutsch (360)**

- 4 große, frei befahrbare Bereiche
- 53 Fahrzeuge
- Spieldesign sehr ähnlich zu "Most Wanted"
- groß angelegte Fluchten vor der Polizei
- installiert 0,8 GB auf Festplatte (PS3)
- **PS3 vs. 360:** auf der PS3 bricht die Bildrate öfter und deutlicher ein

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

83

FAZIT » **Stilvoll in Szene gesetzte Raserei nach gelungenem "Most Wanted"-Muster, aber technisch wieder mit Mängeln.**

Trauma Center: New Blood

Wii Geschicklichkeit 12

Wäre Nintendo ein Notarzt, die Patienten würden es nie in die Klinik schaffen: Denn auch das zweite "Trauma Center" für Wii wurde mit einer Schnecken-Ambulanz in den Europa-OP transportiert. Ein knappes Jahr nach den US-Chirurgen dürfen heimische Skalpellschwinger ran: "New Blood" lässt die Ereignisse des ersten Teils außen vor, sämtliche Charaktere feiern ihr Seriendebüt. Das bleibt nicht die einzige Neuerung: Diesmal wird das Geschehen modern im 16:9-Format dargestellt. Die sich um Leben und Tod drehenden Handlungsfetzen bekamen solide Sprachausgabe verpasst, für animierte Grafiken hat es dagegen nicht gereicht. Das bereits bekannte Operationsbesteck müsst Ihr manchmal stecken lassen, wenn kurzerhand eine altmodische Herzmassage per Hand gefragt ist. Ansonsten steuert Ihr wie gehabt, was etwa beim Skalpell-Einsatz systembedingt nicht ganz so exakt hinhaut wie bei den kleinen DS-Brüdern. Dafür ist die Instrumentwahl per Nunchuk praktischer.

Bei fast allen Eingriffen habt Ihr die Wahl, mit welchem der zwei Hauptärzte Ihr loslegen wollt. Alternativ verpflichtet Ihr einen Kumpel als Assistenz: Schnippelt und tupft gleichzeitig. Das ist eine feine Beigabe und macht knifflige Eingriffe auf höheren Schwierigkeitsstufen bezwingbar, ohne gute Koordination kommt Ihr aber nicht weit. Durch den Teamwork-Aspekt gewinnt "New Blood" an Pfiff, doch auch Solo-Chirurgen mangelt es nicht an Abwechslung und Herausforderungen – noch nie fesselte virtuelle Lebensrettung so an die Konsole. *us*



"SUPER"

Ulrich Steppberger

Warum Nintendo auch den zweiten Teil fast ein Jahr im Archiv liegen lässt (so viele Zockertitel hat man auch nicht mehr auf Lager), ist mir schleierhaft. Denn "New Blood" passt so gut wie nur wenige Titel zum Wii-Kontrollschema und behebt nahezu alle Ärgernisse des spaßigen Vorgängers. Klar, die Grafik fällt weiterhin zweckmäßig aus, doch die aufgemotzten Storysequenzen sind hübsch. Dank einstellbarer Schwierigkeitsgrade bleiben Fruststellen selten, die gemeinschaftlichen Eingriffe erweisen sich als rundum gelungener Zusatz. Den Originalitätsbonus des ersten Teils hat "New Blood" nicht mehr, dafür ist das Gesamtpaket besser und runder – Operation 'Fortsetzung' gelungen!



Wii Teamwork rettet Leben: Heikle Operationen wie Hauttransplantationen werden mit einem eingespielten Partner wesentlich einfacher.

Entwickler **Atlus, Japan**
Hersteller **Nintendo**
Termin **7. November**
Preis **50 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- 7 Kapitel mit mindestens 5 Operationen
- 2 Ärzte mit eigenen Spezialfähigkeiten
- jetzt mit Widescreen und Sprachausgabe
- Teamwork bei vielen Einsätzen möglich
- High-Score-Listen via Internet

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	81
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	6 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Fesselndes Operations-Drama, bei dem die meisten Kritikpunkte des Vorgängers konsequent verbessert wurden.**

MotoGP 08

PS2 PS3 360 Rennspiel frei

Alle Jahre wieder satteln Biker ihre virtuellen "MotoGP"-Motorräder und düsen durch die aktuelle Saison – erstmals auch auf der PS3. Capcoms Rennsim hat mit dem Arcade-Charakter der gleichnamigen THQ-Reihe wenig gemein. Schließlich geht es hier um professionelles Rasen in drei Rennklassen: von agilen 125ccm-Rennern über 250ccm bis zu den dicken MotoGP-Boliden. Startet dazu eine Rennkarriere, in der Ihr Euch langsam hocharbeitet. Zuvor will der neue Tutorial-Modus Tipps und Empfehlungen geben. Einsteiger sind aber wie in den Vorgängern auf sich allein gestellt. Diese sollten sich erst mal Übungsrunden auf den 18 originalgetreuen Strecken gönnen: Dieses Jahr sind auch Indianapolis und ein Nachtrennen in Qatar im Programm. Vor den Rennen schraubt Ihr am Setup des Bikes, verbaut Upgrades und schlagt eine gute Startposition im Qualifying heraus. Daneben stellt Ihr Euch den bereits bekannten Herausforderungen: Durchfahrt Checkpoints innerhalb der Zeitvorgabe, holt einen Gegner ein oder haltet die Ideallinie möglichst exakt ein. *ts*



PS3 Die Next-Gen-Versionen glänzen mit gelungener Umgebung und Schatten.



PS2 Auch auf der PS2 gibt es sporadisch mieses Wetter. Auf dem nassen Asphalt enden riskante Manöver schnell mit einem Ausritt ins Kiesbett.



"LAHM"

Thomas Stuchlik

So langsam bin ich der nicht enden wollenden Flut jährlicher Updates überdrüssig – auch wenn Entwickler Milestone einen großen Sprung zum Vorgänger gemacht hat. Motorradfans freuen sich über verschiedene Simulationsmodelle, Cockpitsicht und ein riesiges Fahrerfeld. Endlich fand auch der längst überfällige Karriere-Modus Einzug. Ansonsten können sich Besitzer der Vorversion den Kauf sparen. Technisch hat die PS2-Version mit gröberen Texturen und Grafik-Flimmern freilich das Nachsehen.

Entwickler **Milestone, Italien**
Hersteller **Capcom**
Termin **im Handel**
Preis **30 Euro (PS2) / 60 Euro**

Unterstützt » **PS3 / 360: bis 12 Spieler (online), Text: einstellbar**
PS2: 1 Spieler, Sprache & Text: deutsch

- 3 MotoGP-Klassen
- bis zu 35 Fahrer auf der Strecke
- 3 Fahrmodi von Arcade bis Simulation

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	PS2 62
Multiplayer	–	
Grafik	5 von 10	
Sound	4 von 10	
Singleplayer	6 von 10	PS3 / 360 65
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	4 von 10	

FAZIT » **Routinierte, aber uninspirierte Rennsimulation, die sich an "MotoGP"-Fans richtet, alle anderen jedoch kalt lässt.**

BROTHERS IN ARMS

HELL'S HIGHWAY™

DIE ARMY NANNTE ES MARKET GARDEN.
ABER WIR NANNTEN ES DEN HELL'S HIGHWAY.



NEUES DECKUNGSSYSTEM UND ZERSTOERBARE UMGEBUNG.



KOMMANDIERE BAZOOKA-TEAMS, MASCHINENGEWEHR-TRUPPS UND PANZER.



EINE KOMPROMISSLOSE SICHT DES KRIEGES BASIERend AUF EINER WAHREN GESCHICHTE.

BROTHERSINARMSGAME.COM







PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE





Far Cry 2



PS3 360 Ego-Shooter 18

Habt Ihr "Beowulf" oder "Final Fantasy: Die Mächte in Dir" gesehen? Blieb nicht trotz der technischen Brillanz das dumpfe Gefühl, dass mit den imitierten Menschen etwas nicht stimmt? Dieses Empfinden bezeichnet die Robotik als 'Uncanny Valley'-Effekt, und der stellt auch für die Filmindustrie ein Problem dar. Wann immer reale Menschen mit dem Computer nachgeahmt werden, tritt er auf. Ab einem bestimmten Grad an Realitätsnähe wird beim Publikum weniger die Ähnlichkeit zu echten Menschen anerkannt, vielmehr stört es sich an verbliebenen Fehlern und Ungereimtheiten. Emotionale Anteilnahme an den Akteuren wird verhindert. Bei Comic-Charakteren wie in "Toy Story" hingegen tritt das Problem paradoxerweise nicht auf. Durch das Uncanny Valley (zu Deutsch: unheimliches Tal) sind wir während der unzähligen Spielstunden häufig gefahren.

Zahlreiche Videos haben in den letzten Monaten gezeigt, wozu Ubisofts Dunia-Engine fähig ist. Die Weitsicht in der afrikanischen Savanne ist enorm, die wechselnden Wind- und Wetterverhältnisse sorgen für sensationelle Lichtspiele und Flammen verzehren Bananensträucher, Steppengras sowie Akazien gleichermaßen gierig. Für ihre technische Errungenschaft und die Liebe zum gestalterischen Detail gebührt den Programmierern von Ubisoft Montreal großes Lob. Jede Menge Ehrgeiz, Schweiß und Herzblut sind in die riesige Spielwelt geflossen. Was dem Spiel trotz größter Anstrengung jedoch fehlt, ist eine Seele.



360 Nur eine "Far Cry 2"-Version kommt weltweit auf den Markt – inklusive Blut und brennenden Gegnern. Ragdoll-Effekte gibt es hingegen nur, wenn Widersacher von Druckwellen umhergeschleudert werden.

Sandkasten in der Wüste

Um das zu verdeutlichen, ziehen wir "Grand Theft Auto IV" zum Vergleich heran, denn der Spielablauf in "Far Cry 2" ähnelt der Gangster-Ballade: Im Zentrum der zweigeteilten Spielwelt liegt jeweils ein Dorf, wo Ihr Aufträge der APR oder UFLL annehmt. Die beiden Fraktionen bekämpfen sich nach dem Fall der Regierung und bezahlen Euch dafür, gegnerische Produktionsanlagen, Rundfunksender und Vorräte zu sabotieren oder unliebsame Rädelsführer auszuschalten. Trefft Ihr andere Söldner und Widerstandskämpfer, werdet Ihr mit einem Knopfdruck beste Freunde. Fortan schlagen sie Vorgehensweisen vor, mitunter rettet Ihr Euch aus der Bredouille.

Ballert Ihr nicht gerade missionsrelevante Gegner ab, streunt Ihr per pedes oder motorisiert durch die frei begehbare Spielwelt. Oder Ihr arbeitet für den Waffenhändler, der an mehreren Orten Filialen unterhält. Vernichtet Lieferungen der Konkurrenz und er bietet frische Waffen feil. Weitere Mordaufträge gibt es an Telefonmasten, wo Ihr Euch in die Leitungen hackt. Zu guter Letzt dealt Ihr im Auftrag des örtlichen Pfarrers mit gefälschten Papieren, um an dringend benötigte Malaria-Medikamente zu gelangen. Tut Ihr das nicht, fällt Euer Alter Ego nach ein paar Krankheitsschüben tot um.

Mbantuwe... Wer?

Zwischen "GTA IV" und "Far Cry 2" existiert jedoch ein entscheidender Unterschied. In Rockstars Epos entsteht eine emotionale Bindung zu Niko Bellic und den Nebencharakteren. Niko arbeitet im Auftrag seines Cousins, der als Möchtegern vorgestellt wird, Muskelprotz Brucie hingegen ist ein lächerlicher Fitnessfreak. Solche Züge hauchen den Figuren Leben ein und geben dem eigenen Handeln einen Sinn.

In "Far Cry 2" heißen die Akteure zum Beispiel Addi Mbantuwe. Ein Warlord, Anfang 40, kurze Haare, legeres Hemd. Keine besonderen Merkmale, der Mann ist austausch-



360 Da gehen Sonne und Spielerherz auf: Die genialen Spiegelungen und die atmosphärische Beleuchtung machen "Far Cry 2" zum Next-Gen-Augenschmaus.

Michael Herde

"GUT"

Regelmäßig schlendere ich ziellos durch Ubisofts Afrika, spüre versteckte Diamanten auf und bestaune feine Lichtstrahlen, die in der Dämmerung durchs Geäst brechen. Dann aber fühle ich mich wieder abgestoßen, weil nie ein spontanes Lüftchen weht oder Auftraggeber apathisch an mir vorbeiblicken. Leider sind mir der Schakal und das Schicksal der Fraktionen egal. Man kann das zwar in üppigen Textarchiven recherchieren, aber wenn ich lesen will, nehme ich ein Buch. Die Missionen verlocken zum Experimentieren, leider scheitert Schleichen bei mir oft an der Adleraugen-KI, die mich nachts im hohen Gras kauernd sofort bemerkt. Und wenn auf dem langen Weg zum Ziel der 100ste Rebellen-Jeep das Feuer eröffnet, freue ich mich auf den Sonnenaufgang, denn dann lässt "Far Cry 2" wieder die Grafik-Muskeln spielen.



360 Wohin Ihr in der frei erkundbaren Welt auch geht, mit Sicherheit lauern Euch bereits Rebellen auf. Hier beschützt Ihr einen Kutter vor Angreifern.

bar. Die Solidarität des Spielers beruht nicht auf persönlicher Loyalität oder der politischen Sache. Solidarität gibt es in "Far Cry 2" für Diamanten. Das passt zwar zum düsteren Bürgerkrieg-Szenario, aber warum man nun Warlords, Minister oder den Polizeichef töten soll, ist egal, weil einem die Charaktere gleichgültig sind. So bleiben die zahlreichen Aufträge austauschbar und lassen sich auf die zynische Formel reduzieren: "Fahr zum Ziel und vernichte!"

Wohin jetzt?

Für solche Gedanken findet Ihr die Zeit, während Ihr am Steuer von Jeep und Boot Wälder, Steppen, Berglandschaften und Wüsten erkundet. Dank der eingängigen Steuerung manövriert Ihr sie sicher über schmale Pfade und durch enge Flussadern, auf der PS3 optional via Sixaxis. Auch die "Far Cry"-typischen Gleiter findet Ihr wieder.

Straßenschilder mit Farbcodierung weisen bei Aufträgen die Richtung, das GPS zeigt den aktuellen Kartenausschnitt. Der ist aber so klein, dass Ihr lieber zur echten Karte auf dem Schoß Eures Avatars blickt. Dann seht Ihr mitunter nicht mehr, wohin Ihr fahrt, und haltet an oder rammt versehentlich einen Baum. Praktischerweise repariert Ihr Schäden von der verbeulten Stoßstange bis zum Einschussloch mit dem Universalschraubenschlüssel. Nur eine Schraube im Motorraum anziehen und die Karre ist wie neu.

Auf dem Weg zum nächsten Ziel trefft Ihr regelmäßig auf Wachposten, Unterschlupfe und feindliche Stellungen. Kaum nähert Ihr Euch, werdet Ihr angegriffen. Obwohl Euch die KI-Männer sogar aus über hundert Metern Entfernung sofort als Feind identifizieren, bemerkt Ihr sie häufig erst durch das Mündungsfeuer, sogar auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad. Nur ein Beispiel für die extreme KI. Ein weiteres gefällig? Einerseits belauscht Ihr clevere Wortwechsel,

BOX FÜR SAMMLER



Für rund 75 Euro erscheint "Far Cry 2" auf beiden Systemen auch als Collector's Edition. Die hölzerne Box enthält neben dem Spiel ein Artbook mit Impressionen aus dem virtuellen Afrika sowie eine DVD mit Making-of-Material. Zusätzlich gibt es eine Karte der 50 Quadratkilometer großen Spielwelt und ein limitiertes T-Shirt.



"SUPER"

Oliver Schultes

Atmosphäre. Das ist die große Stärke von "Far Cry 2". Egal, ob beim Bewundern der wunderschönen Landschaft, beim spannenden Infiltrieren eines Dorfes oder beim Lauschen der Savannen-Geräusche - das Spiel zieht Euch magisch in seinen Bann. Allerdings nur, wenn Ihr Euch dem vorgesehenen Spieltempo unterwerft: Wer das Dorf bei einem Undercover-Auftrag mit fauchender Schrotflinte betritt (weil er das so aus anderen Ego-Shootern kennt), beißt ruckzuck ins fein modellierte Gras. Bei den vielen Auseinandersetzungen mit einer Handvoll Feinden ist immer noch genug Gelegenheit, den Rambo zu mimen. Leider gestalten sich die Shootouts nicht so packend wie in "Half-Life 2" oder "Halo 3": Immer wieder laufen KI-Kämpfer unbeholfen vor meine Flinte oder stehen deplatziert herum - das kratzt an der Illusion einer makellosen virtuellen Welt.



360 Mit viel Liebe zum Detail haben die Entwickler zahlreiche Schauplätze gestaltet. Hoffen wir für den Rebellen, dass er nach seinem Freiflug nicht auf den rostigen Autowracks, sondern in den weichen Gummireifen landet.



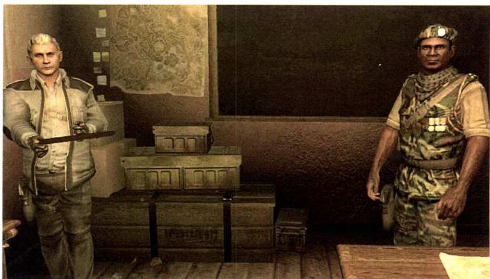
PS3 Auf dem Weg zum nächsten Auftrag stoßt Ihr oft auf Jeep-Patrouillen...



PS3 ...die Euren fahrbaren Untersatz demolieren. Repariert unbedingt den Wagen!



PS3 Seid Ihr zu lädiert, renkt Ihr angeschlagene Gliedmaßen ein, ehe Ihr Euch heilt...



PS3 ...und einen weiteren Auftrag von ungelenk animierten Rebellen annehmt.

die stets zur Situation passen, auch witzige Situationen lassen sich beobachten: Am Straßenrand steht ein Wachmann und raucht. Dann schnippt er die Kippe weg, kramt in der Hosentasche nach der leeren Schachtel und wirft sie – nach einem Rundumblick – über seine Schulter, ehe er weiterschlendert. Im Kontrast dazu fallen planlos herumstehende Krieger ebenso negativ auf wie ihre Kollegen mit den Adleraugen. Dass Eure Gegner grundsätzlich eine Menge Munition schlucken, verstärkt den zwiespältigen Eindruck.

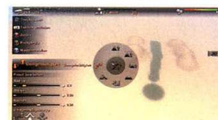
Freiheit in Afrika

Es gibt nur wenige Ego-Shooter, die so viele Spielelemente unter einen Hut packen wie "Far Cry 2": Ihr müsst Euch neue Wummen erst verdienen, im Tausch für Diamanten erweitert Ihr Waffenfertigkeiten und richtet im Unterschlupf ein Lager ein. Schließlich verschleißen Waffen bei Gebrauch, was in unpassenden Momenten für schweißtreibende Ladehemmungen sorgt, bis die Wumme schließlich sogar auseinanderfällt. Damit Ihr nicht irgendwann unbewaffnet dasteht, platziert bis zu drei frische Bleispritzen in einem Eurer Unterschlupfe, um auch von jedem anderen darauf zuzugreifen – da werden Erinnerungen an die alten "Resident Evil"-Truhen wach.

Je nach Charakterwahl und Spielverhalten nimmt der Krieg der Fraktionen und die Jagd nach dem Waffenhändler Schakal einen anderen Verlauf. Die Idee ist sensationell, bleibt aber ebenso hinter ihren Möglichkeiten zurück wie die Gefährte, die letztlich nicht mehr sind als Extraleben und alternative Missionen. Immerhin lassen sich die einzelnen Aufträge verschieden angehen: Nachts ins Dorf schleichen und Wachen leise mit der Machete meucheln oder lieber tagsüber mit gezielt gelegten Buschbränden und Sprengsätzen ablenken? Vielleicht via Auto mittenrein und dann mit dem MG alles niedermähen? Die Wahl liegt immer bei Euch. Schleichen ist zwar spannender, aber auch frustrierender, da ein Tarnindex fehlt. Ein Fehler und die Strategie ist geplatzt. Dann finden sich unvorsichtige Rambos bald schwerverletzt und von Feinden umzingelt wieder. Glücklicherweise passen bis zu sechs Heilspritzen ins Gepäck. Habt Ihr zu viel Schaden genommen, müsst Ihr Euch verarzten, ehe Ihr die Injektion setzen dürft. Dazu puhlt Ihr in krassen Bildern Projektile und Fremdkörper aus der Wunde. Ärgerlich: Diese Sequenz bricht ab, sobald Ihr weitere Treffer einsteckt, was mitten im Kampf die Regel ist. Erfreulich dagegen, dass Ihr ungestört Spritzen setzen dürft.

Trotz der angeführten Mängel begeistert "Far Cry 2" insbesondere Technikfreaks mit nie dagewesenen Naturimpressionen und jeder Menge anspruchsvoller Action fernab von linearen Skript-Ballereien à la "Call of Duty 4". Minimales Tearing und seltene Ruckler auf beiden Systemen fallen dabei nicht ins Gewicht. Besonders in späteren Abschnitten des Spiels erfordern die KI-Krieger Eure volle Aufmerksamkeit. Mit dieser freien Welt macht Ubisoft Cryteks "Far Cry" alle Ehre! *mh*

MEHRSPIELER-KARTEN LEICHT GEMACHT







360 Zuerst modelliert Ihr den Untergrund, platziert dann Gegenstände und legt zuletzt Spielparameter und Tageszeit fest.

Drei der vier Mehrspieler-Modi von "Far Cry 2" entsprechen dem Genre-Standard und bieten ein simples Erfahrungspunkte-System, durch das Ihr stärkere Sekundärwaffen freischaltet. Lediglich die Aufstand-Matches ragen heraus: Nur der Boss Eures Teams kann bestimmte Punkte erobern, die anderen müssen ihn beschützen – das fördert Teamspiel. Sollten die mitgelieferten 14 Karten langweilig werden, baut Ihr mit dem Karten-Editor einfach eigene. Das zugängliche, aber komplexe Werkzeug erlaubt Euch die Gestaltung des Untergrundes sowie dessen Texturierung, Bebauung und Bewuchs. Entwerft Straßen, Siedlungen, Fels-, Fluss- oder Wüstenlandschaften und legt spielbare Bereiche, Startpunkte und Umweltbedingungen fest. Bis eine Karte fertig ist, investiert Ihr schon mal mehr Zeit, als man zum Durchzocken anderer Ego-Shooter benötigt. Mit einem Ranking-System bewertet Ihr online verfügbare Eigenbau-Maps.

Entwickler	**Ubisoft Montreal, Kanada**
Hersteller	**Ubisoft**
Termin	**im Handel**
Preis	**65 Euro**

Unterstützt » **bis 16 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- revolutionäres Licht- und Wettersystem
- Editor für Mehrspieler-Karten
- identisch zu ausländischen Versionen
- verzweigende Handlungsstränge
- installiert 2,9 GB auf Festplatte (PS3)

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	**86**
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	10 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » **Technisch überwältigender Ego-Shooter mit vielen spielerischen Freiheiten, aber auch einigen Mängeln im Detail.**

Imposante Gefechte & taktische Finesse!




Epische Handlung & dramatische Gefechte in faszinierender Präsentation


Rüsten Sie bis zu 50 unterschiedliche Einheiten individuell aus und kommandieren Sie diese



PLAYSTATION 3

SEGA
www.sega.de

Mirror's Edge



PS3 360 Jump'n'Run 16

Stellt Euch vor, Ihr verbringt einen feucht-fröhlichen Abend in Eurer Stammdiskothek. In den frühen Morgenstunden schlägt der Alkohol zurück und Ihr fühlt einen immer stärker werdenden Brechreiz. Panisch rennt Ihr zur Toilette, stolpert in die nächstbeste freie Kabine und übergebt Euch in die Kloschüssel. Würdet Ihr am nächsten Tag Euren Freunden erzählen "Hey, gestern hab' ich in der Disko in die Toilette gekotzt, das sah echt genial aus"? Wohl kaum! Wenn so etwas aber in einem Videospiel passiert, finden wir's plötzlich cool – weil wir es davor in virtueller Form noch nie so intensiv erlebt haben. So geschehen in Namcos "Breakdown" für die erste Xbox: Bereits in den ersten Spielminuten verputzt Euer alter Ego einen Burger und muss sich wenig später in eine Toilettenschüssel erleichtern.

Nicht nur ich saß damals staunend vor der Glotze und dachte mir 'tolle Szene', auch die Entwickler bei DICE waren mehr als beeindruckt von der Intensität des Ego-Abenteuers – schließlich nennen sie "Breakdown" neben der PSone-Hüpferei "Jumping Flash!" als Hauptinspirationsquelle für ihr bisher ambitioniertestes Projekt – "Mirror's Edge". Die Heldin des Spiels ist die rennende Botin Faith – ihr Job ist die eleganteste Art der Datenübermittlung seit Erfindung der E-Mail: Faith turnt, springt, flitzt, schlittert, kraxelt und hopst hauptberuflich über die Häuserdächer einer totalitär regierten Großstadt, um Informationen zu transportieren – die 'Blues', so werden die Polizisten im Spiel genannt, sind ihr ärgster Feind. Doch die Hintergrundgeschichte hat Besseres mit der digitalen Schönheit vor: Gegen ihren Willen wird sie zum Staatsfeind Nummer eins – gehetzt von der ganzen Härte des Polizei-Apparates und stets auf der Suche nach Beweisen, die ihre Schwester von einem Mordverdacht freisprechen könnten.



PS3 Einige wenige Gegner im Spiel verstehen sich hervorragend auf den Nahkampf: Attackiert Ihr sie mit bloßen Fäusten, blocken sie spätestens beim dritten Hieb und kontern mit einem satten Schlag via Pistolenknauf.



Michael Herde

"GUT"

Beim ersten Durchlauf und speziell in der ersten Hälfte des Spiels habe ich etliche Frustpassagen erlebt. Mit den Häschern im Nacken muss ich abhauen und auf Anhieb einen Ausweg finden. Das geht oft daneben und ich zerplatze auf dem Asphalt. Dank zahlreicher Checkpoints und kurzer Ladezeiten (<5 Sekunden) hält sich der Frust in Grenzen. Dennoch spiele ich "Mirror's Edge" lieber in kurzen Häppchen. Ansonsten wäre mir das zweifelsohne frische Konzept zu eintönig. Habt Ihr die recht kurze Story erst einmal erledigt, motivieren die Time Trials um so mehr.



PS3 Auch mit einer Flinte in Händen solltet Ihr Shootouts vermeiden.

"Du bist Faith und das...

...sollst du niemals vergessen." Die Entwickler setzen alles daran, dass Ihr Euch tatsächlich in die athletische Dame hineinversetzen könnt: Faith läuft langsam an, bei vollem Tempo verschwimmt der Bildschirmrand, ihre Hände pendeln links und rechts in Euer Blickfeld. Ihr hört ihren pumpenden Atem, hört ihre Schritte. Wenn Faith springt, seht Ihr das nach vorne ausgestreckte Bein, wenn sie in die Tiefe stürzt, rudern die Arme hektisch in der Luft – auf der vergeblichen Suche nach Halt. In den geschätzen 5-10% des Spiels, in denen Faith eine Waffe trägt, gleichen sich ihre Bewegungsmöglichkeiten denen eines normalen Ego-Shooter-Protagonisten an, dann seht Ihr plötzlich, mit welch groben Einschränkungen der Master Chief oder Gordon 'Wo sind meine Hände' Freeman ihren Job verrichten. Denn Faiths Fähigkeiten gehen über die Jump'n'Run-Qualitäten anderer hüpfaffiner Ego-Helden wie Turok oder Samus Aran weit hinaus. Dank ihrer 'Runner Vision' leuchten wichtige Level-Elemente rot auf, z.B. eine Absprungrampe, ein zum Sixaxis-Balance-Akt einladender Stahlträger oder eine rettende Fluchttür.

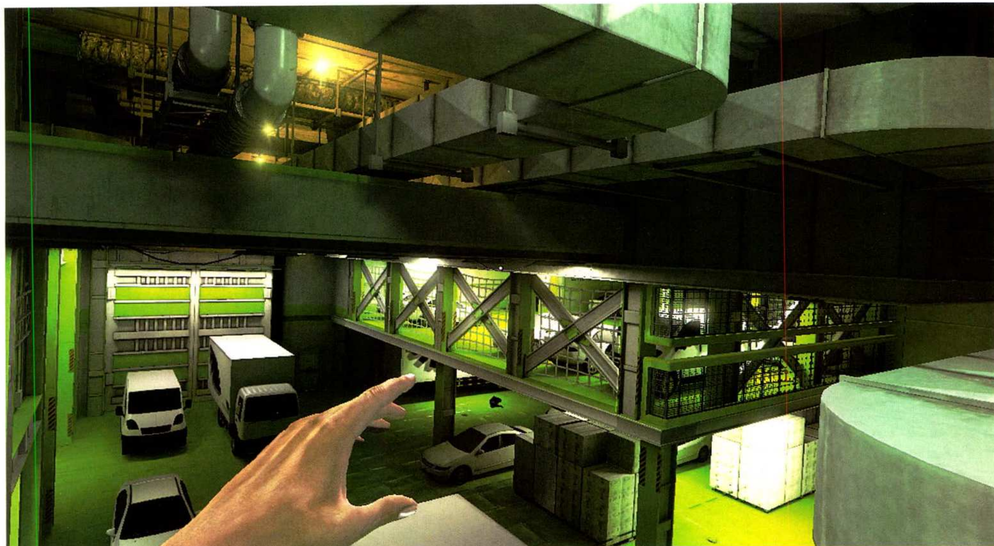
Ist keiner der roten Ankerpunkte zu sehen, hilft die Kreistaste: Das winzige Zielvisier im Zentrum Eures Blickfelds springt dann auf den Punkt des Levels, den Ihr erreichen müsst. Jetzt gilt es, Faiths turnerische Fähigkeiten einzusetzen: Wie der







PS3 Farbrausch: "Mirror's Edge" ist mehr als nur weiß und stylisch. Auf Euren Sprints über Dächer und durch Gängelabyrinthe entdeckt Ihr perfekt eingesetzte, große Farbflächen in ihrer reinsten Form. Mischtöne sind verpönt, satte Farben wie Neongrün, Orange, Blau oder Türkis strahlen Euch in hochaufgelöster Herrlichkeit an. "Mirror's Edge"...



PS3 Ein Paradies für Kletterkünstler: Hopst über die parkenden Autos auf die Lüftungsschächte und flüchtet über die Heizungsrohre in den nächsten Raum.



PS3 Links seht Ihr Faiths Sicht bei einer Hechtrolle, rechts die roten Lichtkegel, die Ihr im 'Time Trial' abklappern müsst.

Perserprinz oder Altaïr aus "Assassin's Creed" läuft Faith Wände hoch, hangelt an Vorsprüngen entlang, rutscht Rampen herab oder gleitet unter sich schließenden Toren durch. Das Kontrollschema ist einfach: 'Nach oben'-Aktionen wie Springen, eine Wand hinaufklettern und Hochziehen löst Ihr via L1-Taste aus, 'Nach unten'-Manöver wie Ducken, Rutschen und Loslassen per L2-Knopf. Komplizierter ist die Kombination der beiden Tasten (u.a. beim Drehsprung), nach einiger Zeit klappt aber auch das.

Stoßt Ihr auf Gegner, ist Faiths 'Reaction Time' Gold wert: Verlangsamt auf Knopfdruck die Action, entwaffnet den Feind per Dreieck-Button und durchsiebt anschließend dessen Kollegen. Zum Glück trefft Ihr fast nie auf mehr als vier Feinde auf einmal, denn das Magazin einer erbeuteten Waffe ist schnell verbraucht; dann müsst Ihr die Knarren der Toten auflesen. Überdenkt den Einsatz der 'Reaction Time' gut – erst nach einigen Sprints und Sprüngen ist sie wieder einsatzbereit.

Richtig anspruchsvoll und hektisch geht es zu, wenn Geschicklichkeit und Kampf kombiniert werden: In einem architektonisch verzwickten, mehrstöckigen Gebäude vor Gegnern türmen, Absprung- bzw. Kletterpunkte finden und mit der knappen Lebensleiste haushalten (Faith regeneriert sich selbstständig) – das treibt den Puls hoch. Bereitet Euch darauf vor, solche Passagen mehrmals zu bestreiten, die ersten Versuche dienen schon mal dem bloßen Erkunden des Fluchtweges.

Abseits des Story-Modus dürft Ihr in Time-Trial-Missionen einzelne Passagen und ganze Levels erneut besuchen, die Ghosts der Entwickler herausfordern oder Bestzeiten und Geister-Daten hoch- bzw. herunterladen. Freispielbare Artworks und der Soundtrack zum Anhören runden "Mirror's Edge"-Paket ab. *ms*



"SUPER"

Matthias Schmid

Für mich ist "Mirror's Edge" die längst überfällige Revolution des Jump'n'Run-Genres und das bis dato schönste 3D-Spiel in einem. Und damit mein Lieblingsspiel des Jahres. Bestes Spiel 2008 wird es aber nicht: Dazu ist der Missionsaufbau zu gleichförmig, der Story-Modus zu schnell durchgespielt und die Geschichte zu banal – da hilft das schreiberische Mitwirken von Terry Pratchetts Tochter nichts. Auch das an etlichen Stellen offenbar von Entwicklerseite eingeplante Nach-dem-Weg-Suchen, Draufgehen und Noch-fünfmal-Versuchen zeugt nicht gerade von modernem Spieldesign. Trotz dieser Schwächen versetzt mich "Mirror's Edge" in einen Rausch: Das Artdesign und die perfekt gesetzten Farbtupfer des perlweißen Wunderwerks sind wegweisend. In Ego-Sicht an Stahlseilen durch Häuserschluchten zu rutschen oder über Zäune zu flanken, fühlt sich genial an. Das liegt natürlich auch an den griffigen Kontrollen: Elegante Manöver gehen locker von der Hand, die Grundsteuerung aus der Ich-Perspektive muss den Vergleich mit Größen wie "Halo 3" nicht scheuen.

Entwickler **DICE, Schweden**
Hersteller **Electronic Arts**
Termin **13. November**
Preis **70 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

» kein Ballerspiel – Flucht ist Trumpf
» rote Level-Elemente weisen den Weg
» motivierender Time-Trial-Modus

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10	**87**
Multiplayer	–	
Grafik	10 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » **Perfektes Design trifft auf innovatives Spielsystem – trotz eintöniger Missionsziele ein denkwürdiges Stück Software.**





PS3 ...ist ein dreidimensionales Kunstwerk, das trotz manch fader Textur, gelegentlichen Rucklern und Tearing einfach nur wunderschön geriet. Auf einem großen HD-Fernseher kommt Ihr aus dem Staunen nicht mehr heraus.

MySims Kingdom

Wii DS Simulation frei



Wii Sir Vincent Skullfinder möchte sein Lager umgestaltet haben – elegant und lustig bitteschön, wie der Bedürfnisleiste links zu entnehmen ist. Während sein königlicher Spiegel positioniert wird, wärmt er sich mit Lyndsay und Buddy die Hände am Lagerfeuer.



"SUPER"

Julia Brauer

Humor polarisiert und entzieht sich damit ein Stück weit der sachlichen Bewertung. Durchgeknalltheit ist aber das, was die "MySims Kingdom"-Charaktere einzigartig macht: Da gibt es etwa den gruseligen Morcubus, der seinen Namen einem elterlichen Rechtschreibfehler verdankt. Schon aus dem ersten Teil bekannt ist Küchenchef Gino, diesmal auf der Suche nach der perfekten Pizza. Die entscheidende Zutat glaubt er in den Glückshufeisen gefunden zu haben, die ihm Schmied Ol' Gabby regelmäßig zu horrenden Preisen verkauft... herrlich! Aber auch die Grundzutaten stimmen: Die Wii-Steuerung funktioniert gut, nur ab und zu ist das Platzieren von Gegenständen fummelig. Die Musik geht ins Ohr und wird nie nervig, die fehlende Werkstatt fällt dank der neuen Konstruktions-Herausforderungen nicht ins Gewicht.



Wii Ein typischer Auftrag: König Roland wünscht eine herrschaftliche Brücke. Nach dem Bauen geht es ans...



Wii ...Streichen. Aus strategischen Gründen wählen wir Flussstein – das kommt dem Naturbedürfnis entgegen.



Wii Fertig! König Roland war übrigens so erfreut, dass wir seinen Palast im Kuchen-Stil dekorieren mussten.

Zunächst ist ein grundlegendes Missverständnis aufzuklären: Die Entwickler von "MySims" möchten ihr Werk nicht als einen Vertreter der "Sims"-Reihe verstanden wissen, sondern als Auftakt einer unabhängigen Reihe. Da überrascht es kaum, dass der Spielablauf beim Nachfolger "MySims Kingdom" im Wesentlichen gleich geblieben ist.

Altes und Neues

Halt, nicht ganz: Während Ihr Euch im Auftrag von König Roland dem Wohlergehen der Bevölkerung widmet und dabei – von Insel zu Insel schippernd – in bekannter Manier Bäume schüttelt, Fische fangt und die umfangreichen Wunschzettel Eurer Mit-Sims abarbeitet, schieben sich immer wieder dezent Neuerungen ins Bild. Eine Werkstatt habt Ihr nun nicht mehr. Während Ihr früher Betten, Fernseher und Whirlpools nach Bauplan zusammensetzen musstet, bekommt Ihr solche Accessoires nun am Stück geliefert. Baukünste sind mittlerweile in einer anderen Dimension gefragt: Konstruiert Brücken, erschließt unzugängliche Orte oder verlegt Strom- und Wasserleitungen. Gerade im späteren Verlauf des Spiels verschlingen größere Bauaktionen Unmengen der Grundessenz Mana, wodurch taktisches Vorgehen zwar gefördert, aber nicht vorausgesetzt wird.

Neu ist auch, dass der Fokus nicht mehr nur auf Architektur und Inneneinrichtung liegt. Suchmissionen, Zusammenführungen von Familien und die Versöhnung von Streithähnen stehen mit auf dem Plan, wenn Ihr Eure Mit-Sims glücklich machen wollt. Eingebettet sind die meisten Aufgaben in kleine, in sich geschlossene Geschichten, die für jede Altersgruppe Unterhaltung bieten. Der naive, flapsige Zynismus, der so manchem Spielcharakter zu Eigen ist, sorgt bei Erwachsenen und Kindern gleichermaßen für Erheiterung – wenn auch aus unterschiedlichen Gründen.

Die ersten Spielstunden zeichnen sich durch starke Linearität aus; schrittweise werdet Ihr in die liebevolle Welt der MySims eingeführt und nur selten lässt Euch das Spiel dabei allein. Später öffnet sich der Spielverlauf stetig und lässt zunehmend Freiräume. Ein "Falsch" gibt es dabei nicht – ohne Konkurrenz und Zeitdruck können auch kleine Spieler ihrem Basteltrieb freien Lauf lassen oder einfach von Insel zu Insel schippern. *jb*



Wii Schatzsuche vor Oma Ruthies Keksladen: Spukikanas Einwohner mögen es düster.

Entwickler	**Electronic Arts, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**im Handel**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: simlisch, Text: einstellbar**

» Königreich mit 12 Inseln...
» ... die von rund 50 Sims bevölkert sind...
» ... etwa 70 Essenzen beherbergen...
» ... und Heimat von unzähligen Tieren, Pflanzen und zwei Robotern sind.

SPIELSPASS 82

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » **Herrlich naive Entwicklungssimulation mit schrägen Charakteren, wahnwitzigen Gerätschaften & einer wundervollen Philosophie.**

Fallout 3

360 PS3 Rollenspiel 18

M! HIT

"Nein danke, kein Dessert für mich, ich muss für eine Quest ganz dringend strahlenkrank werden." "Weiß eigentlich jemand, wie man die Power-Rüstung der stählernen Bruderschaft benutzt?" "Wie? Was? Kaffeepause? Argh! Brauche Ameisennektar. Muss Feuerameisen jagen!" Endzeitstimmung in einem Nürnberger Hotel. Aus (begründeter) Angst vor Raubkopierern verschickte Bethesda nicht wie üblich Muster von "Fallout 3", sondern lud gut 20 Redakteure zum Test-Event in die alte Kaiserstadt. Was anfangs nach Stresszocken unter Zeitdruck klang, hatte einen überraschenden Nebeneffekt: Beim verstrahlten Informationsaustausch während der hektisch hinuntergeschlungenen Mahlzeiten erzählten viele Tester von ihrer ganz persönlichen Postapokalypse. Schnell wurde klar: Sobald Eure selbst kreierte Spielfigur nach ihrer Tutorial-Jugend blinzelnd aus dem Schleusentor des Bunkers 101 tritt, habt Ihr die totale Freiheit im Leben nach dem nuklearen Holocaust.



360 Wenn Ihr mit dickeren Kalibern wie der Minigun loslegt, fällt Euch die statische Umgebung auf: Detonationen hinterlassen kaum Spuren in der Landschaft. Der prachtvollen Atmosphäre tut dies keinen Abbruch.

Wie es Euch gefällt

Obwohl Ihr stets ein nachvollziehbares Ziel vor Augen habt – anfangs ist dies die Suche nach Eurem aus dem Bunker geflohenen Vater –, könnt Ihr Euch auch Hals über Kopf in die prachtvoll verseuchte Wüste der ehemaligen US-Hauptstadt Washington DC stürzen. Sobald Ihr in der Ego-Perspektive aus dem Bauch Eurer Mutter gekrochen seid, übernehmt Ihr die Kontrolle: Seid Ihr ein Mann oder eine Frau? Wohlgeraten oder schiach? Gemein oder lieb? Warum seid Ihr SPECIAL (siehe Kasten)? Spielt Ihr in der ersten oder der dritten Person? Wenn Ihr nach dem knapp 90-minütigen Bunkervorspiel die Flucht ins Ödland antretet, habt Ihr Euch ziemlich sicher auf die klassische Shooter-Perspektive festgelegt. Feuergefechte und die Interaktion mit der Umgebung gehen so besser von der Hand. Trotzdem tippt Ihr gerne 'LT' an, um den aktuellen Look Eures Bunkerbewohners zu prüfen. Der streift sich nämlich brav jede noch so kranke Haute Couture über, die Ihr von erlegten Bewohnern der Postapokalypse einsammelt: Menschenfressende Raider kleiden sich in bester "Mad Max"-Manier und stehen auf Stacheln, Leder und Altmetall. Die technoiden Mitglieder der stählernen Bruderschaft stecken in feisten Power-Rüstungen und die Bewohner des Städtchens Megaton scheinen einen Altkleidercontainer mit Western-Kostümen gefunden zu haben.

Gebrauchte Edeloptik

Das Sammeln und Neuverwerten von Objekten aus der Zeit vor dem Atomkrieg ist überhaupt das Konzept, welches die Welt von "Fallout 3" zum Leben erweckt: Besagtes Megaton, die erste größere Siedlung des Spiels, wurde um eine scharfe Atombombe gebaut, die manche Bewohner kultisch verehren. Der Handel in Städten und mit herumziehenden Karawanen läuft nach bester Serientradition via Kronkorken. Vorkriegsgeld ist kaum etwas wert. Auch die detailreich heruntergekommenen Gebäude kennen Amerikaner aus ihrem täglichen Leben. Autobahnbrücken enden abrupt im Nirgendwo, das Naturkundemuseum wird von freundlichen Ghulen bewohnt und ein ausgedienter Flugzeugträger beherbergt eine Menschensiedlung. Glück auf, wenn Ihr in die finsteren Tunnel des zerstörten U-Bahn-Systems hinabsteigt. Hier tummeln sich Monster aller Art und waten in absoluter Schwärze durch das radioaktiv verseuchte Grundwasser.

Über all dem Chaos thront die zerschossene Ruine des Washington Monument – sie dient einem subversiven Piratensender als Sendemast. Pikantes Detail: Heute gilt der Monolith patriotischen Amerikanern als Nationalsymbol und wird aus Angst vor Terrorangriffen ängstlich in Stahlbeton gehüllt. Wunderbar satirisch wirkt deswegen das von dort ausgestrahlte Galaxy-News-Radio, welches die reaktionären Präsidentenreden und zackige Marschmusik des 'Enklave'-Senders mit flapsigen Sprüchen und Jazz kontrastiert.

YOU ARE SPECIAL!

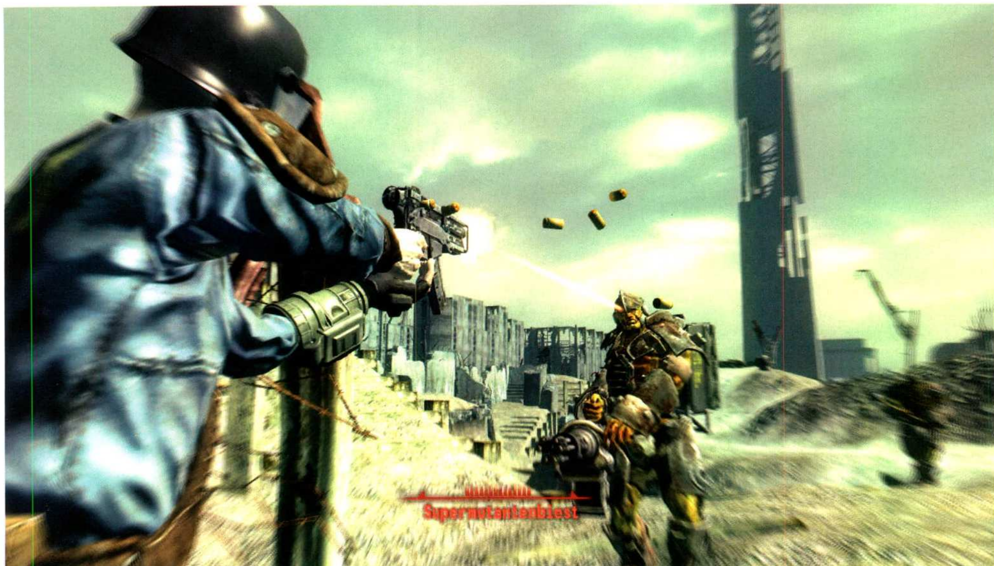
Für alte Serien-Fans ein ebenso alter Hut: Euren Charakter baut Ihr in "Fallout" mittels SPECIAL-System, wobei jeder Buchstabe für eine Eurer sieben Grundfertigkeiten wie Stärke, Wahrnehmung, Ausdauer usw. steht. Mit jedem Levelanstieg gewinnt Ihr außerdem Punkte, die Ihr auf lebensnotwendige Fähigkeiten wie Hacken und Schlösserknacken (beides wird per Minispiel abgewickelt) sowie diverse Waffendisziplinen legen dürft. Weitere Fertigkeiten verbessern Eure zu Spielbeginn festgelegten Grundwerte. 'Extras' schließlich sind nützliche Fähigkeiten, von denen Ihr pro Level eine wählen bzw. bis zu dreimal verbessern könnt. Jedes zweite Level kommt eine Handvoll weiterer wählbarer Extras hinzu und bis zum maximal erreichbaren Level 20 vervollständigen so extravagante Talente wie 'Sprint des Sensenmannes' das Sortiment. Serientypisch ist die liebevoll-witzige Visualisierung der einzelnen Extras durch das "Fallout"-Maskottchen Vaultboy.



360 Sämtliche Werte & Attribute, Items und Karten verwaltet Ihr über Euren PIP-Boy 3000 am Handgelenk.



360 Innerhalb eines VATS-Angriffes könnt Ihr unterschiedliche Gegner und deren Gliedmaßen anvisieren. Besonders beliebt: Köpfe (siehe oben rechts).



360 Mit etwas Glück seht Ihr VATS-Aktionen aus spektakulären Perspektiven. Im Hintergrund dieses Duells wartet das windschiefe Washington Monument.

Jazz & VATS

Egal, ob Ihr schon früh auf die zum Hauptplot gehörende Episode um den Krieg der Radiosender stoßt oder erst einmal in diversen Nebenquests gegen Raiders, feuerspeiende Ameisen und deformierte Zentauren zu Felde zieht – Euer PIP-Boy 3000 am Handgelenk spielt unbekümmert das gewählte Radioprogramm und verleiht so selbst der wüstesten Metzelei eine ironische Note. Auch hier lässt Euch "Fallout 3" die Wahl. Wenn Ihr die Berieselung ausschaltet, erklingen satt-düstere Cluster, die eher an die ersten beiden Serienteile erinnern. Qualitativ hochwertig und sogar in der deutschen Synchro überzeugend wirkt die Endzeit-Tonkulisse allemal.

Ebenfalls optional, jedoch gerade für Rollenspieler ohne Ego-Shooter-Erfahrung zu empfehlen, ist das 'VATS'-Kampfsystem. Obwohl Ihr jede Schießerei und jeden Hieb einer Nahkampfwaffe auf Wunsch in Echtzeit ausführen könnt, tickt im Hintergrund die Rollenspielmechanik. So werden Schaden und Treffergenauigkeit auf Basis Eurer Charakterwerte und erlernten Extra-Fähigkeiten errechnet. In Standardgefechten bekommt Ihr davon allerdings wenig mit. Wäre da nicht die etwas umständliche Hot-Key-Belegung zum schnellen Waffentausch, "Fallout 3" würde sich anfühlen wie ein traditioneller Ego-Shooter.

Ein Super-GAU für Fans des alten Rundenkampfes? Mitnichten. Abhilfe schafft hier das bereits in frühen Previews demonstrierte VATS. Per 'Vault-Tec Assisted Targeting System' visiert Ihr Kopf, Rumpf oder Extremitäten Eurer Gegner an, bekommt die jeweilige Trefferwahrscheinlichkeit als Prozentwert angezeigt und reiht je nach AP-Stand mehrere Angriffe aneinander. Der nun folgende, hierzulande bereinigte Gewalt-Exzess (siehe Kasten) wird genüsslich in Zeitlupe zelebriert, wobei die Kameraperspektiven nicht immer glücklich gewählt scheinen. Gerade in engen Räumen seht Ihr so manches Mal faszinierende Studien von der Kniescheibe Eures Charakters. Sind Eure Aktionspunkte verbraucht, schaltet "Fallout 3" zurück in den Echtzeit-Modus. Jetzt könnt Ihr, falls möglich, den Rückzug antreten und warten, bis sich Euer AP-Balken am unteren rechten Bildschirmeck wieder aufgeladen hat, oder Ihr stürzt Euch ins



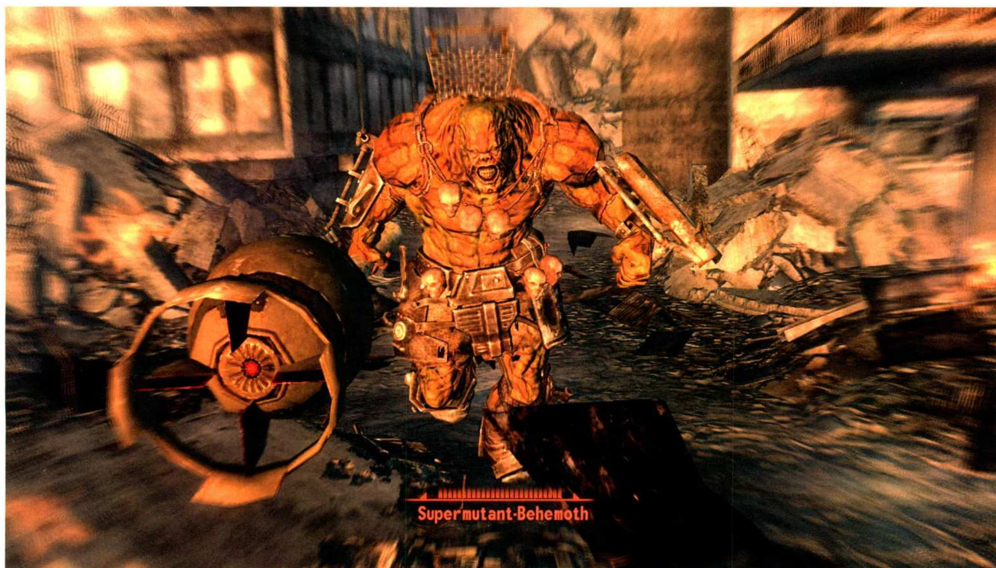
"SUPER"

Max Wildgruber

Meine Furcht, "Fallout 3" könnte unter Bethesdas Regie zu einem "Oblivion"-Abklatsch mit Gasmasken mutieren, war gottlob unbegründet. Nach fast zehn Jahren strahlt Teil 3 den gleichen radioaktiven Zynismus aus wie die legendären Interplay-Vorgänger. Wenn die Postapokalypse außerdem so gut aussieht, muss ich mir das mit dem Atomausstieg noch einmal überlegen! Dabei verkommen die liebevoll ruinierten Wahrzeichen der US-Hauptstadt nie zur hohlen Grafik-Posse: Wenn Ihr zur Spitze des durchlöcherten Washington Monument aufbrecht, um dort die Antenne des letzten freien Radiosenders zu reparieren, seid Ihr mittendrin in einer spielerisch packenden Politsatire. Besonders gelungen ist das an Survival-Shooter erinnernde Ressourcen-Management. Zwar motivieren auch klassisches Mutantenmetzeln und witzige Nebenquests zum Sammeln von Erfahrungspunkten. Der Kronkorkenhandel um die letzten Medikamente und Munitionsvorräte ist aber wirklich originell. Weniger gelungen finde ich das Item-Menü mit seinen Hot-Keys und die nicht optimierte Steuerung der Third-Person-Perspektive.



360 Am Landungssteg eines zur Siedlung umfunktionierten Flugzeugträgers trefft Ihr auf eine umherreisende Handelskarawane. Serientypisch: Die Lasttiere der Endzeit sind die an doppelköpfige Kühe erinnernden Brahmin.



360 Crashtest der besonderen Art: Supermutant-Behemoth versus Mini-Atombombe Fatman. Egal, wer gewinnt: Für Zuschauer gilt jetzt 'Duck & Cover'!

Ego-Gefecht. Im Spielverlauf werdet Ihr höchstwahrscheinlich auf eine Kombination aus beiden Systemen setzen.

Kreative Kernschmelze

Als am Ende des Testevents die Spielstände gelöscht wurden, hatte jeder zu wenig Zeit gehabt. Nicht um sich eine fundierte Meinung zu bilden, sondern um alles zu sehen. Selbstgebaute Waffen aus Brotzeitkisten und Kronkorken. Fahrende Händler, deren Waren und Währungsvorrat tatsächlich versiegen können und die sich eine von Euch verkaufte Rüstung selbst anziehen. Dogmeat, der treue Hund, der Euch bei der täglichen Suche nach knappen Ressourcen zur Seite steht. Die geniale Episode in einer schwarz-weißen Simulation des amerikanischen Kleinstadtlebens vor dem Fall der Bomben. Das Hacker-Minispiel, mit dem Ihr Zugriff auf dutzende witzige Dateien und Tagebucheinträge, z.B. über das Toilettenverhalten von Museumsmitarbeitern, erfahren könnt. Die teils schrillen Extra-Fähigkeiten von 'Ladykiller' für Extraschaden beim anderen Geschlecht bis zu 'Kannibale' zum Verspeisen von Leichen. Nicht zu vergessen das Karma-System, das Euch schon, bevor Ihr einen der zahlreichen möglichen Abspänne seht, eine moralische Quittung für Euren Spielstil präsentiert. Kurz: "Fallout 3" ist eine kreative Kernschmelze der Superlative und kann Euch für gut über 100 Stunden bestens unterhalten. Trotz kleinerer Mängel bei der Bedienung und Verbesserungspotenzial bei Gesichtern und der statischen Umgebung ist der Gesamteindruck atom-bombastisch. Viele kleine Geschichten fügen sich mit einer kernigen Ballerspielmechanik zu einem erfreulich erwachsenen RPG. Ein Lob gebührt Bethesda auch für die Übersetzung sämtlicher Texte und die Auswahl der deutschen Sprecher, die im Gegensatz zu "Oblivion" kaum zu wünschen übrig lassen. *mw*



360 Stimmung schaffen die NPCs von "Fallout 3" weniger mit ihren zweckmäßig modellierten Gesichtern als durch ihre gut geschriebenen, persönlichen Geschichten, die Ihr miterleben könnt. Hier fällt der Sheriff von Megaton einem Attentat zum Opfer.

SAUBERES TÖTEN



Wer noch die Bilder der ungeschnittenen Preview-Fassung im Kopf hat, wird bei unseren Screenshots möglicherweise stutzen. Kein frisch ausgetretenes Hämoglobin? Keine lustig herumfliegenden Körperteile? Haha! USK! Um den deutschen Vertrieb von "Fallout 3" nicht zu gefährden, legte Bethesda seinen Delinquenten der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle vor und befolgte konsequent deren Änderungswünsche. Wer sich also nicht um eine Uncut-Version bemüht, sieht lediglich 'sauber' in Zeitlupe dahinscheidende Ragdoll-Leichen.

Entwickler	**Bethesda Software, USA**
Hersteller	**Bethesda/Ubisoft**
Termin	**30. Oktober**
Preis	**70 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler (offline), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- » gigantische Spielwelt mit optionaler Quicktravel-Funktion
- » Ego- oder Third-Person-Perspektive
- » sinnvolles Verhältnis von Hauptplot und zahlreichen Nebenquests

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10	90
Multiplayer	–	
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » **Epochales Endzeit-Rollenspiel mit zahllosen Details für wochenlanges Versinken in Postapokylpsia.**

Lock's Quest: Hüter der Welt

DS Strategie 6

M! HIT

Auch wenn der Name anderes vermuten lässt: Hinter "Lock's Quest" verbirgt sich kein Rollenspiel, sondern innovative Echtzeitstrategie. Held Lock stellt sich der Bedrohung der Uhrwerker – mechanische Wesen, die dem bösen Lord Qual unterstehen. Dazu baut Ihr Festungen, um den Ansturm abzuwehren. Ihr habt die Wahl zwischen Mauern aus Holz, Stein und Metall sowie Geschützen. Zusätzlich stellt Ihr Giftfallen, Treibsand und Antimagie-Zonen auf, um den Feind schon vor dem Angriff zu schwächen. In der Kampfphase muss sich die Konstruktion beweisen: Aus den anliegenden Sümpfen rollen Gegnerwellen an und hauen alles kurz und klein. Wie gut, dass die aufgestellten Geschütze automatisch auf Feinde feuern. Leider sind diese auch vorrangiges Ziel der Uhrwerker. Allerdings repariert Ihr Eure Konstrukte mittels korrekten Stylus-Bewegungen auch während der Schlacht. Außerdem greift Lock mittels Spezialattacken an. Widersteht Ihr den Angriffen bis zum Ende des Zeitlimits, geht es zurück zur Bauphase: Bessert beschädigte Elemente sowie Schwachstellen aus, um dem nächsten Ansturm von Fußsoldaten, Bogenschützen, Magiern oder Kolossen zu trotzen. Aus aufgesammelten Schrottteilen bastelt Ihr neue Geschütze oder Fallen. Zwischen den Gefechten wandert Ihr über die Oberwelt und plaudert mit zahlreichen Einheimischen. *ts*



Thomas Stuchlik

"SUPER"

Die Spielidee des strategischen Bauens und Kämpfens ist nicht neu. Doch "Lock's Quest" spielt sich einfach gut: Die eigene Festung immer neuen Teilen immer weiter zu perfektionieren, fesselt lange ans Handheld. Im Kampf wird es trotz übersichtlicher Karte auf dem oberen Bildschirm bisweilen chaotisch – gerade wenn Ihr selbst kämpft.





DS Zuerst baut Ihr innerhalb eines Zeitlimits Eure Befestigungsanlagen (links) – dann folgt der Angriff der Mechanoiden (rechts).

Entwickler	**5th Cell, USA**
Hersteller	**THQ**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (online), Text: deutsch**

» zwei Spielphasen: Bauen und Kämpfen
» 18 Szenarien

SPIELSPASS 85

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Innovative wie charmante Aufbaustrategie mit Pfiff: Konstruiert Festungen, die Gegner verzweifeln lassen.**

Legendary

PS3 Ego-Shooter 18

Nach "Turning Point: Fall of Liberty" versucht sich Spark erneut am Ego-Shooter-Genre – mit mäßigem Erfolg. Meisterdieb Charles Deckard soll die jüngst vom Meeresboden geborgene Büchse der Pandora klauen. Doch der neugierige Langfinger öffnet sie und jede Menge böser Energie und Fabelwesen kriechen hervor. Bereits im bombastischen Auftakt sorgen diese für Chaos. Menschen und Autos werden von Greifen durch die Luft geschleudert, ganze Hochhäuser dem Erdboden gleichgemacht. Vom Feuerdrachen über Werwölfe bis hin zum riesigen Schrott-Golem verwurstet "Legendary" alles, was in der Sagenwelt Rang und Namen hat. Zusätzlich stoßt Ihr auf Söldner, die Pandoras Box für sich beanspruchen.

Neben genretypischen Waffen gibt es auch Magie: Heilt Euch mit Animus-Energie besiegter Gegner oder verschießt Schockwellen, um Schwachstellen der Feinde anzugreifen. Ohne die richtige Taktik seht Ihr in der rasant-linearen Ballerei kein Land. Nach der gewaltigen Ouvertüre flacht "Legendary" ab und schickt Euch spärlich texturierte Werwölfe im Übermaß vor die Flinte. *mh*



Michael Herde

"LAHM"

"Legendary" könnte so toll sein: Extremes Trash-Flair, unverbrauchte Idee, fette Gitarrenriffs und viel Krawall zu Spielbeginn machen den flotten Shooter interessant. Leider verkommt die "Serious Sam"-artige Ballerei bald zur Standardkost, die trotz der nur ordentlichen PS3-Grafik ruckelt. Toll finde ich die individuellen Schwachstellen der Gegner und fetten Bosse; die einfallslosen Levels aus dem Designer-Baukasten sind aber schwach.



PS3 Greif zu: Mit Axt und Waffen rückt Ihr mythologischen Wesen zu Leibe.

Entwickler	**Spark Unlimited, USA**
Hersteller	**Atari**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

» nur eine Online-Spielvariante
» Greif, Golem, Drachen, Werwölfe & mehr
» turmhohe Bossgegner

SPIELSPASS 52

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	3 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » **Das tolle Setting punktet mit anspruchsvollen Gegnern, scheitert jedoch am lahmen Leveldesign.**

WWE SmackDown vs. RAW 2009



PS2 PS3 360 Wii PSP DS Beat'em-Up 16 12



PS3 Im neuen Inferno Match heizt Ihr den Ring durch spektakuläre Manöver auf bis zu 300 Grad auf und drückt Euren Widersacher anschließend in die brennenden Ringseile – nicht leicht auszuführen, aber eine nette Variation im Wrestling-Alltag.



360 Die Eigenbau-Lady malträtiert den Undertaker und HBK lauert in der Ecke.

Jedes Jahr die Qual der Wahl: den neuen Wrestling-Ableger kaufen oder zur günstigen Vorjahresversion greifen? Die Entwickler packen schließlich nicht nur jedes Mal neue Elemente ins Spiel, sie entfernen oder variieren auch alte. So sind die einstellbaren Kampfstile aus dem Vorjahr verschwunden, etliche Moves der umfangreichen Angriffspalette wurden ausgetauscht und im virtuellen Kleiderschrank hängen neue Klamotten.

Dieses Jahr erwartet Fans des Showringens ein neuer Story-Modus, den man mit verschiedenen Wrestlern bestreitet, auf Wunsch sogar mit einem menschlichen Partner. Daneben macht Ihr Euren Sportler fit für die Wrestlemania und probiert Euch an allerlei Matchvarianten, Käfigkämpfe und Hinterhofprügeleien inklusive. Zwischen zwei und sechs Kämpfer stehen zeitgleich im Ring und beharken sich mit Moves, die schwerer von der Hand gehen als beim zugänglichen Konkurrenten "TNA iMPACT!". Dafür motiviert "WWE SmackDown vs. RAW 2009" aber länger, denn das Entdecken immer neuer Combos macht eine Menge Spaß: Schleudert den Gegner in die Ringseile, rennt ihm entgegen und setzt gleichzeitig einen schweren Wurf an. Wenn das Publikum ob solch spektakulärer Aktionen frenetisch jubelt und sich Euer Kontrahent Knöpfchen drückend erholt, fehlt nur noch eine coole Pose und Eure gefüllte Energieleiste erlaubt einen brachialen Finisher. Den dürft Ihr im neuen Editor mit bis zu zehn Aktionen selbst gestalten und Eurem Eigenbau-Wrestler beibringen. Entwerft ihn oder sie wie gehabt in zahlreichen Editoren, die vom Nasenlochwinkel bis zur Inszenierung Eures Einmarschs nahezu alles erlauben. Legt fest, welche Manöver Euer Kämpfer beherrscht und verdient Euch im Ring zusätzliche Statuspunkte. Weiteres Novum: Auf PS3 und Xbox 360 schneidet Ihr Videos Eurer Kämpfe mit und bearbeitet sie.

Eigenheiten der Systeme

Obwohl PS3 und Xbox 360 die beste Figur machen, kann sich die PS2-Version sehen lassen: Große, detaillierte Modelle und tolle Stadionatmosphäre gibt es auch hier, das Publikum ist auf allen schwächeren Systemen jedoch recht pixelig. Die Wii-Version leidet unter ihrer eingeschränkten Move-Palette, dafür sind interaktive Einmarschsequenzen, bei denen Ihr das Publikum anfeuert oder als Undertaker lässig den Hut vom Kopf nehmt, eine witzige Idee. Hinter der hervorragenden Wurfsteuerung per zweitem Analogstick bleibt die klassische Knöpfchenkontrolle der PSP spürbar zurück. Statt Stadionakustik gibt es hier nur US-Metal-Geschrammel.

Die DS-Version enttäuscht trotz prima Technik durch unglückliches Balancing der Gegner. Mit dem Stylus zieht Ihr Kreise zum Greifen, doch ehe Ihr den nächsten Move ansetzt, legt Euch der Kontrahent flach. Dafür bewegt Ihr Euch im Gegensatz zum Vorjahr nun frei im Ring. *mh*



Wii Nicht die Kurven sind hier wichtig, sondern die kleinen Symbole links oben: Mit dem Gegner im Schwitzkasten schüttelt Ihr den nächsten Move aus dem Handgelenk.



DS In acht von zehn Fällen gewinnt im Clinch der KI-Ringer – frustrierend.



"SUPER"

Michael Herde

Wieder gelingt es THQ, den Sportzirkus um tolle Neuerungen zu ergänzen. Die Stadionatmosphäre zeigt sich in Bestform. Den Zuschauern, die den Namen meines Wrestlers bei gelungenen Aktionen im Chor rufen, sei Dank. Dass ich meinen angeschlagenen Ringer nun bei Bedarf heilen kann, ist praktisch. Das neue Inferno Match hingegen gefällt mir wegen des umständlichen Pinnens nicht. Der Create-a-Finisher-Modus ist ein weiterer logischer Schritt in der unüberschaubaren Editoren-Vielfalt. Ebenso das Mitschneiden eigener Videos. Fürs nächste Jahr wünsche ich mir die Möglichkeit, eigene Pappschilder zu beschriften, die die Zuschauer in die Höhe halten. Und endlich so geschmeidige Animationsübergänge wie bei "TNA iMPACT!".

Entwickler	**Yuke's, Japan**
Hersteller	**THQ**
Termin	**7. November**
Preis	**40 bis 70 Euro**

Unterstützt » **bis 6 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- schneidet Spielszenen mit und stellt Bilder online (PS3, 360)
- mehr als 60 Wrestler (systemabhängig)
- viele Editoren für Individualisten
- installiert 2 GB auf Festplatte (PS3)

SPIELSPASS

	PS2	PS3 / 360	Wii	PSP	DS
Singleplayer	8 von 10	8 von 10	6 von 10	7 von 10	4 von 10
Multiplayer	9 von 10	9 von 10	7 von 10	8 von 10	6 von 10
Grafik	9 von 10	8 von 10	8 von 10	8 von 10	8 von 10
Sound	8 von 10	9 von 10	7 von 10	6 von 10	6 von 10
Wertung	**86**	**88**	**69**	**73**	**48**

FAZIT » **Technisch opulentes Wrestling mit starker Lizenz, gigantischer Editorenvielfalt und gewohnt guter Spielbarkeit.**

MotorStorm: Pacific Rift

PS3 Rennspiel 

M! HIT

Bei Launchtiteln ist die Spielergemeinde meist gnädig: Grafik-Bugs werden verziehen, geringer Umfang akzeptiert – aus soliden bis guten Spielen werden Must-Have-Titel. "Resistance: Fall of Man" beispielsweise war ein spielerisch einwandfreier Ego-Shooter – eigenständige Ideen oder ein wirklich herausragendes Feature besaß die Knallerei aber nicht. Auch "MotorStorm" war alles andere als perfekt: In Fernost gab es nicht mal einen Online-Modus, die Streckenauswahl war überall bescheiden, eine 'Freies Rennen'-Spielvariante wurde erst per Update nachgereicht. Trotzdem verkauften sich beide Titel wie geschnitten Brot, wurden zu Millionensellern. Warum? Weil man auf der neuen, sündhaft teuren Konsole ja etwas zum Zocken braucht und weil echte Systemseller wie "Metal Gear Solid 4" noch kein Release-Datum hatten.



PS3 "Mad Max – Das Rennspiel": Auf dem Rundkurs um einen Feuer spuckenden Vulkan spürt Ihr die Naturgewalt hautnah. Euer Motor heizt sich auf, Lavaströme bergen tödliche Gefahr, die Hitze lässt Euren Blick verschwimmen.

Jetzt ist die Schonfrist vorbei, die Evolution Studios müssen beweisen, dass "Pacific Rift" die Schwachstellen des Vorgängers ausmerzen und uns – 20 Monate nach dem Erstling – erneut verzücken kann. Welche Zutaten sind dafür nötig? Klappern wir doch mal eine Rennspiel-typische Checkliste ab: Neue Autos? Ja – mit den Monster Trucks gesellt sich die achte Fahrzeugklasse zum Offroad-Trupp; die steuern sich erwartungsgemäß träge und zermalmen kleinere Konkurrenten. Auch die anderen Vehikelkategorien (z.B. Motorrad, Buggy, LKW) erhielten einen satten Schwung apokalyptischer PS-Schleudern, innerhalb einer Klasse unterscheiden sich die Boliden aber nur optisch. Erneut brettern nur Fantasie-Boliden über die staubigen "MotorStorm"-Pisten, lizenzierte Karossen echter Hersteller sucht Ihr bitte bei "Gran Turismo".

Neue Spielmodi?

Ja – in "Pacific Rift" treten bis zu vier Pad-Piloten zu Splitscreen-Matches an und im Karriere-Modus, dem großen "MotorStorm"-Festival, lockern zwei Rennvarianten den Offroad-Alltag auf: In der Eliminierungs-Disziplin hängt es von jeder Kurve ab, wie lange Ihr Euch im Rennen halten könnt – denn alle paar Sekunden fliegt der Letzte in die Luft. Dazu gesellen sich die simplen, aber unheimlich motivierenden Geschwindigkeits-Challenges: Rast ohne Gegner über die Piste und folgt dem Kurs, den die Leuchtfackel-Tore vorgeben – in Eurem Nacken tickt stets ein unnachgiebiges Zeitlimit.

Punkt 3: Spielerische Neuerungen? Nun ja, nach den vollmundigen Versprechungen der Entwickler ("neue, tödliche Angriffsmanöver", "die Natur wird Euer schlimmster Feind sein") haben wir uns mehr versprochen. Rammattacken von Monster Trucks und Lastwagen sowie Bunny Hops oder Duckmanöver von Motorrädern und Quads sind selten rennentscheidend – entweder denkt Ihr gar nicht dran oder verzichtet wegen der geringen Erfolgsaussichten bewusst darauf.



PS3 Das wendige Motorrad ist auch in Episode 2 oftmals die beste Wahl. Auch bei den Geschwindigkeitsprüfungen rasen Biker besonders flink durch die Tore.



Ulrich Steppberger

"GUT"

"Pacific Rift" ist in vielen Bereichen ein echter Fortschritt: größere Kurszahl, mehr grafische Abwechslung, flexiblere Wettkampfstruktur und Online-Duelle von Beginn an dabei. Das arcadelastige Fahrverhalten überzeugt, auch wenn die schwereren Fahrzeuge beim Einlenken gerne bockig reagieren. Trotzdem fehlt mir etwas das Wow-Erlebnis, das etwa ein "Pure" besitzt: Dafür müssten die Umgebungen noch detaillierter sein und der Rennerfolg – vor allem später – weniger vom Unfallglück abhängen.



PS3 Krach, Bumm, Schepper oder wie es Creative Director Paul Hollywood so gerne ausdrückt: "Aus Lust und Laune Dinge kaputt zu machen – darum geht es doch in einem brutalen Offroad-Rennspiel". Im neuen Foto-Modus macht Ihr dann Bilder von Euren spektakulärsten Crashs und Explosionen.



PS3 Auf der Rennstrecke ist die Hölle los: Wenige Meter nach dem Start sind die 16 Dreckschleudern noch eng beieinander und Reibereien vorprogrammiert.

Abkühlung gefällig?

Erfreulich stark ist das Element Wasser in "Pacific Rift" eingebunden: Wer zu viel Boost gibt, der explodiert – das kennen wir aus dem Vorgänger. Wenn Euer Motor jetzt wild aufheult, freut Ihr Euch über jede der üppig verteilten Wasserpfützen. Rauscht durch und kühlt Euren Antrieb ab. Den Lavakursen spendierten die Entwickler zusätzliche Wasserduschen – das ist nur fair, schließlich bringt schon das bloße Vorbeifahren an einem Strom aus heißem Stein Euren Motor in den roten Bereich. Doch Vorsicht, wenn Ihr mit Bike oder Quad unterwegs seid: Wer sein leichtes Vehikel in Untiefen lenkt, büßt massiv Geschwindigkeit ein. Wählt besser die höhergelegenen Routen, dort sind Wasserlöcher selten.

Kanntet Ihr im Vorgänger wegen der geringen Anzahl der Strecken selbige bald auswendig, ist bei "Pacific Rift" erst einmal Umdenken angesagt: 16 Rundkurse (in vier Element-Bereiche aufgeteilt) wollen erobert werden; im Dschungel findet Ihr den Weg kaum, auf dem Vulkan stürzt Ihr in die Lava und in der alten Farm auf den Zuckerrohrfeldern prescht Ihr durch verlassene Lagerhallen. Nach einer Weile kommt aber doch das einzigartige "MotorStorm"-Gefühl auf: Intensive Duelle verlangen Euch alles ab und unzählige Fahrrouten auf den weitläufigen Pisten warten auf Erkundung. Wenn Ihr mit explodierendem Motor brennend als Erster über die Ziellinie fliegt, ist das Glücksgefühl kaum zu toppen.

Da stört es nur wenig, dass das Erklimmen der Festival-Rangliste nicht mehr verlangt als Siege bei allen Events, die Fahrzeugauswahl eingeschränkt ist (stets stehen eine bis drei Klassen zur Verfügung) und jedes Rennen nur aus zwei Runden besteht. Technisch zieht der Titel gegen die Grafikbombe "Pure" zwar den Kürzeren, dennoch bietet "Pacific Rift" feine Hochglanz-Optik mit unzähligen Streckendetails und stabiler Bildrate – die fehlende Kantenglättung und teils üble Bodentexturen fallen aber negativ auf. Die lahmen Extras (Trailer, Renders & Konzeptzeichnungen) hätten sich die Entwickler schenken können. *ms*



PS3 Ob ein Vierspieler-Splitscreen-Modus heutzutage noch ein tolles Feature ist, liegt ganz im Auge des Benutzers: Wer ohnehin nur online gegen menschliche Piloten antritt, pfeift drauf; wer gerne Kumpels in der Bude hat, freut sich darüber.



"SUPER"

Matthias Schmid

Anfangs habe ich meine geliebten Sand- und Canyon-Strecken aus dem Vorgänger richtig vermisst – der unübersichtliche Dschungel und die etwas engeren Kurse waren mir suspekt. Mit der Zeit lernte ich aber auch die neuen Strecken auswendig und damit schätzen – sofort entflammte meine erkaltete Liebe wieder. Ich kenne kein Rennspiel, das meinen Adrenalinspiegel derart in die Höhe schnellen lässt: Ich fluche, wenn mich die LKWs in die Zange nehmen, frohlocke während eines Riesensprunges und hüpfe jubelnd auf der Couch herum, wenn ich ein Rennen im zehnten Anlauf gewinne. Dennoch hätte ich mir mehr Neuerungen gewünscht: Warum keine Cockpit-Perspektive, wieso keine Fahrschule oder einfallsreichen Challenges? Die poppigere Farbgebung lässt Umwelt und Boliden zwar weniger realistisch aussehen, als störend empfinde ich das aber nicht. Das Fahrverhalten ähnelt stark dem des Erstling: Es ist nicht sonderlich realistisch, aber dennoch angenehm fordernd.

Entwickler	**Evolution Studios, England**
Hersteller	**Sony**
Termin	**12. November**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 16 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: einstellbar**

» 16 Strecken in 4 Element-Bereichen
» 8 Fahrzeugklassen (neu: Monster Truck)
» Boost-Feature ist jetzt ausgereifter

SPIELSPASS 85

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Schmutzige Rennspielgranate für Pistenrambos und Vielflieger – dank größerem Umfang noch spaßiger als Teil 1.**

Midnight Club: Los Angeles



PS3 360 Rennspiel 12

Während Electronic Arts "Need for Speed" im Jahrestakt durchprügelt, geht Rockstar bei seinem zweiten Zugpferd neben "GTA" gemütlicher vor: Das letzte "Midnight Club" liegt immerhin dreieinhalb Jahre zurück. Seitdem wurde gegrübelt, was man auf der leistungsstarken HD-Hardware-Generation für die Fortsetzung denn so anstellen könnte. Das Resultat: Die Nacht wird zum Tag.

Der "Midnight Club" hat seine Öffnungszeiten verlängert, nun rast Ihr rund um die Uhr. Was die Namensgebung ad absurdum führt, bringt optisch ein dickes Plus: Auch wenn nächtliche Kulissen mit Straßenbeleuchtungen und Neonzeichen Flair haben, die detaillierten Umgebungen wirken bei Tageslicht einfach schöner. Das virtuelle Los Angeles ist diesmal der alleinige Schauplatz und nahe dran an der echten Stadt. Nur das Straßennetz wurde (sinnvoll) vereinfacht und die Vielzahl der kleinen Nebengassen entsorgt – serientypische Schleichwege und Abkürzungen gibt es aber weiterhin genug zu entdecken. Die bekannten L.A.-Sehenswürdigkeiten sind alle vertreten, dazu beleben viele Fußgänger das Szenario. Dass mit der 'Rage'-Engine die gleiche Technologie zu Grunde liegt wie bei "GTA IV", ist unverkennbar, sie wurde allerdings aufgemotzt: Trotz mehr Vehikeln auf den Straßen bleibt die Bildrate stabil und das Tempo flott.



PS3 Seid Ihr der Blechkarossen überdrüssig, gönnt Euch doch ein Motorrad: Drei Bikes gibt es zu kaufen, die besonders flott und wendig sind – bei Unfällen steigt Ihr aber schneller ab und verliert damit mehr Zeit auf die Konkurrenz.

Beim spielerischen Konzept halten sich die Änderungen in Grenzen: Eine rudimentäre Handlung (Ostküstentyp kommt nach L.A., um sich in der dortigen Raserszene einen Namen zu machen) steckt die Rahmenparameter ab, dann geht es auf den Asphalt. Ihr fahrt herum und haltet nach anderen Fahrern Ausschau, die per Lichthupe zum Rennen aufgefordert werden. Die gehen mal gegen einen, mal gegen vier Konkurrenten und laufen in der Regel nach einem Grundschema ab: Der Kurs ist nur über Checkpoints festgelegt. Wie Ihr zu diesen kommt, bleibt Euch überlassen. Ortskenntnis zahlt sich aus, besonders bei den Spezialwettbewerben, bei denen etwa die Anfahrtsreihenfolge egal ist oder gar nur das Ziel feststeht. Und werdet Ihr von den sehr anhänglichen Cops entdeckt, lohnt es sich, Schleichwege und Verstecke zu kennen.

Wo das Blech fliegt

Weil viel Zivilverkehr unterwegs ist, existiert ein hohes Unfallrisiko. Doch "Midnight Club: Los Angeles" hilft Euch auf die Sprünge: Crashes enden meist glimpflich (lassen Euch aber gerne entgegen der Fahrtrichtung stehen) und die Konkurrenz wurde mit einem 'Gummiband' versehen. Das ist für gewöhnlich bei Rennspielen verpönt, doch hier angenehm,



PS3 Bei dem Namen dürfen Nachtrennen natürlich nicht fehlen: Ausweichen wird durch die klar erkennbaren Scheinwerfer der Fahrzeuge sogar einfacher.



360 Es gibt viel zu tun: Auf der Karte wählt Ihr Euer nächstes Ziel aus, bevor die Ansicht dann im schicken Kameraflug stufenlos zur Rennperspektive wechselt.

L.A. REMIX – MOBILE EXTRA-TOUR



PSP Das mobile L.A. hat etwas blasse Farben, gibt sich sonst aber keine Blöße.

Auf der PSP bekam "Midnight Club" den Untertitel "L.A. Remix" – dahinter steckt eine etwas kuriose Mischung verschiedener Serienteile. Der dritte Teil dient als Grundlage, wurde aber technisch deutlich verbessert: Flotte und detaillierte Grafik ziert das Geschehen, die ehemals endlosen Ladezeiten fallen kaum noch ins Gewicht. Das Straßennetz wiederum stammt aus Episode 2, fällt also etwas simpler aus. Das stört aber nicht, zumal PSP-exklusiv Tokio als freispielbarer Bonus dabei ist. Ansonsten wurden die Ideen des großen Bruders übernommen, Tag- und Nachtwechsel gibt es ebenso wie die verschiedenen Rennformen. "L.A. Remix" platziert sich damit im PSP-Raserfeld im vorderen Bereich.



360 Mittag statt Mitternacht: Rockstar pfeift auf die Dunkelheitspflicht und lässt Euch auch bei Tageslicht rumdüsen – so kommt die Stadtkulisse besser zur Geltung.

weil Ihr bei frühen Unfällen nicht sofort chancenlos seid. Verbeult Ihr Euer Vehikel dagegen im letzten Renndrittel, ist der Sieg meist futsch. Die Konkurrenten fielen wieder stark aus, schon die mittleren Herausforderungen verlangen viel Fahrgeschick und ein leistungsfähiges Vehikel, um vorn dabei zu sein. Umso angenehmer wirkt sich ein Kniff der Entwickler aus: Um in L.A. voranzukommen, müsst Ihr Reputation sammeln – die gibt es nach jedem Rennen; egal, ob Ihr gewinnt oder verliert. Steigt Ihr im Rang, tauchen neue oder optionale Wettbewerbe ebenso auf wie verbesserte Tuningteile und frische Autos. Der Nachteil: Auf diese Weise braucht Ihr noch länger, denn schon der 'normale' Karriereweg zieht sich.

Vollgas fast ohne Reue

Das Fahrverhalten der Boliden entpuppt sich als gesunde Mischung aus Realität und Arcade: Kollisionen mit Randobjekten gehen bei hohem Tempo glimpflich aus, umgefahrene Ampeln oder Strommasten bringen Euch nur leicht aus der Spur. Die Vehikel trumpfen mit Windschatten-Turbo oder einer Handvoll Spezialeffekte auf: Motordrosselnde EMP-Pulse, Fokus-Zeitlupe oder "Burnout"-mäßige kurzzeitige 'Rage'-Rempelein sind zwar wirklichkeitsfern, fügen sich aber nahtlos ins Geschehen ein.

Alle Register zieht der Online-Modus: Bei dem könnt Ihr mit bis zu 8 Leuten (oder 16, wenn Ihr im Ausgleich auf Zivilverkehr verzichtet) freie Sightseeingtouren veranstalten, alle Renntypen fahren – wahlweise mit speziellen Mehrspieler-Extras – und Euch bei launigen 'Capture the Flag'-Varianten versuchen. Wer mit seiner aufgepimpten Karre protzen will, der hat die Möglichkeit dazu: Via 'Rate my Ride' stellt Ihr Euren blechernen Liebling zur Abstimmung, Fans Eurer Arbeit können einzelne Komponenten davon kaufen und so Geld in Euer Säckel spülen. *us*



"SUPER"

Ulrich Steppberger

Mit den vorherigen "Midnight Clubs" wurde ich nie richtig warm, durch "Los Angeles" drehe ich dagegen gerne meine Runden. Die Stadt kommt durch die feine Grafik glaubhaft auf den Bildschirm, vor allem bei Tageslicht wirkt die Metropole dank der vielen Fußgänger richtig lebendig. Das Straßennetz eignet sich prima für rücksichtslose Rasereien, zumal die Checkpointabfrage großzügig ausfiel. Dass zum Fortschritt nicht ausschließlich Siege nötig sind, ist ein Geniestreich und bremst den Frust – denn die Gegner der 'Pflichtrennen' haben schon früh einiges drauf und im Normalverkehr passieren nun mal leicht Unfälle, die den ersten Platz kosten. Das gehört jedoch dazu und macht "Midnight Club" zum Nervenkitzel.



360 Eine vollwertige Cockpit-Perspektive gehört inzwischen zum guten Rennspiel-Ton, deshalb lässt sich "Midnight Club" nicht lumpen: Aus dieser Sicht wird die Vollgasjagd durch den Zivilverkehr besonders intensiv.

Entwickler	**Rockstar San Diego, USA**
Hersteller	**Take 2**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro / 40 Euro (PSP)**

Unterstützt » **bis 16 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- Los Angeles mit großem Straßennetz
- 46 Autos und Motorräder
- erstmals Tag- und Nachtwechsel
- Karrierefortschritt auch ohne Siege möglich
- umfangreiche Online-Optionen

SPIELSPASS

		PS3 / 360
Singleplayer	8 von 10	**85**
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	8 von 10	

		PSP
Singleplayer	8 von 10	**82**
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » **Flotte Stadtraserei mit schicker Optik und jeder Menge Freiheit, die Könner fordert und Neulinge einfach fahren lässt.**

Crash: Herrscher der Mutanten

360 Wii DS PS2 PSP Jump'n'Run 6



DS Der Handheld-Crash gibt sich traditionell: Hier wird seitlich gehüpft.

Bei der Fusion von Vivendi und Activision gab es viele Opfer auf Seiten des französischen Partners, dessen Portfolio kräftig ausgedünnt wurde. Dem Kahlschlag fielen prominente Mediengrößen wie die Ghostbusters oder Rapper 50 Cent zum Opfer. Als einer der wenigen blieb dagegen die Beutelratte Crash Bandicoot übrig – was so manchen Zocker verwundern mag, denn der Ruhm früherer PSone-Glanzzeiten ist schon eine Weile verblasst.

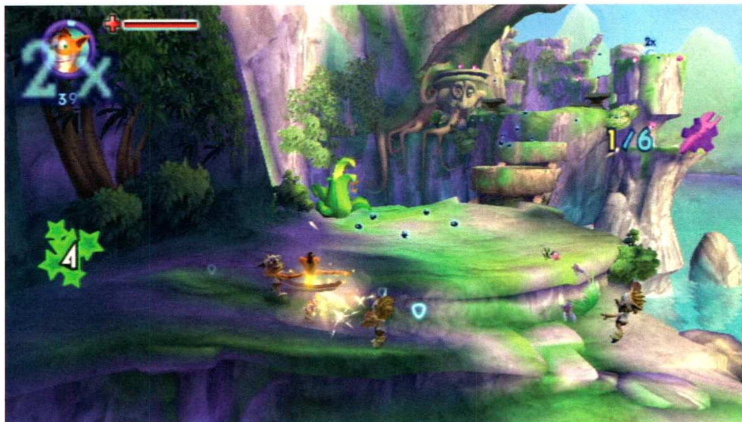
Neu und doch gleich

Daran wird "Crash: Herrscher der Mutanten" nichts ändern: Die obligatorische Standard-Handlung (der fiese Neo Cortex will mit skurrilen Methoden die Heimat des Bandicoot-Klans übernehmen) ist ohnehin Nebensache, ansonsten greift das 'Leih Dir ein Monster'-Grundkonzept des Vorgängers. Wieder wuselt Ihr durch die Gegend und trefft regelmäßig größere Viecher, die Ihr übernehmen könnt. Habt Ihr die Kolosse ausgeknockt, bekommt Ihr sie per Knopfdruck unter Kontrolle und setzt ihre Spezialfähigkeiten zur Rätsellösung und für bessere Attacken ein. Das reicht von wuchtigen Schlägen über telekinetische Kräfte bis hin zur Kugelfunktion, mit der Ihr über gewundene Bahnen rollt. Die entscheidende Neuerung diesmal: Crash kann ein Exemplar in der Hosentasche verstauen und bei Bedarf wieder aktivieren. Darauf fußen prompt einige, meist nicht sonderlich tiefgründige Rätsel. Außerdem latscht Ihr nicht mehr durch einzelne lineare Levels, sondern erkundet eine (fast) offene Welt.

Das sorgt für etwas mehr Freiheiten, ist aber der Knackpunkt: Die Entwickler hatten die glorreiche Idee, Euch für die Aufträge ständig hin und her zu schicken. Darum bringt Ihr einige Abschnitte immer und immer wieder hinter Euch, was schnell monoton wird. Außerdem dürft Ihr die Kameraansicht nicht selbst drehen.

Steigt ein zweiter Spieler ins Abenteuer ein, merkt der das erst recht: Egal, ob als Maske Uka-Uka oder erstmals Schwesterchen Coco – der Perspektivenautomatik ist das schnuppe. Wer nicht in der Nähe von Crash bleibt, hat kaum Übersicht.

Während die Heimkonsolenversionen technisch und spielerisch nahe am Vorgänger bleiben, geht die DS-Umsetzung einen Schritt zurück: "Titans" erinnerte an die gute alte PSone-Zeit, "Herrscher der Mutanten" orientiert sich in Richtung 16-Bit und schickt Euch durch altbackene Seitwärts-Levels. *us*



Wii Bei der Wii-Umsetzung haben die Entwickler munter beim Genreprimus "Super Mario Galaxy" abgekupfert: Per Remote-Pointer sammelt Ihr herumliegendes Mana auf, für Attacken wird geschüttelt.



360 Habt Ihr den Rhinoroller aufgespürt, kugelt Ihr durch die Gegend – dann zieht das sonst gemächliche Tempo mal etwas an.



360 Telekinese für Einsteiger: Der kurios anmutende, kugelrunde Mutant schleudert Feinde mit mentaler Kraft durch die Gegend.



Ulrich Steppberger

"GEHT SO"

Quo vadis, Bandicoot? Seit seinem allerersten Auftritt ist mir der Irrwisch ans Herz gewachsen, aber der jüngste Ausflug lässt mich kalt. Durch das ganze Mutanten-Klimbim bin ich kaum noch mit Crash alleine unterwegs, überhaupt fehlt dem Geschehen etwas der Fokus. Die Idee, verschiedene Fähigkeiten einzusetzen, ist ja okay, aber doch bitte nicht dauernd. Und das penetrante mehrmalige Abmarschieren alter Routen langweilt, da hätte ich lieber auf die freie Welt verzichtet – das ist alles mehr Rück- statt Fortschritt gegenüber dem Vorgänger. Auch die Grafik wirkt zu nüchtern, der Charme der frühen Jahre macht sich nur gelegentlich breit, etwa bei den wunderbar schrulligen (aber wenigen) Zwischensequenzen. Schade, so bleibt nur ein solider Hüpfer übrig, der viel könnte, aber nur wenig richtig macht.

Entwickler	**Radical, Kanada**
Hersteller	**Activision-Blizzard**
Termin	**im Handel**
Preis	**30-50 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

» durchgehende Spielewelt statt Einzellevels
» gekaperte Mutanten können verwahrt werden
» erstmals Schwester Coco im Koop spielbar
» DS-Fassung mit 3 Minispielen

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	360
Multiplayer	5 von 10	**61**
Grafik	5 von 10	
Sound	6 von 10	
Singleplayer	6 von 10	Wii
Multiplayer	5 von 10	**61**
Grafik	6 von 10	
Sound	6 von 10	
Singleplayer	6 von 10	DS
Multiplayer	6 von 10	**59**
Grafik	6 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » **Leidlich spaßige Hüpferei mit der Beutelratte, deren sinnvolle Neuerungen durch unnötige Macken negiert werden.**

Crash Bandicoot – der Stammbaum





CRASH BANDICOOT
System: PSone
Spielspaß:
Los geht's: Eine australische Beutelratte soll für Sony als hüpfendes Konsolen-Maskottchen Mario und Sonic Konkurrenz machen.



CRASH BANDICOOT 2: CORTEX STRIKES BACK
System: PSone
Spielspaß:
Mehr Abwechslung und die Möglichkeit, Levels in nichtlinearer Reihenfolge anzugehen, machen das Hüpfabenteuer zugänglicher und spaßiger.



CRASH BANDICOOT 3: WARPED
System: PSone
Spielspaß:
Noch mehr Ideen, Fahrzeugeinlagen und launige Inszenierung: Der letzte PSone-Hüpfteil ist immer noch das beste "Crash".



CRASH BANDICOOT: DER ZORN DES CORTEX
Systeme: PS2, Xbox, GC
Spielspaß:
Crash trennt sich von Sony und findet bei Vivendi ein neues Zuhause auf allen Konsolen – mit endlosen Ladezeiten.



CRASH TWINSANITY
Systeme: PS2, Xbox
Spielspaß:
Gemeinsam sind sie stark: Neo Cortex feiert seinen Einstand als spielbarer Charakter, außerdem kann die Welt freier erkundet werden.



CRASH OF THE TITANS
Systeme: PS2, 360, Wii, PSP, DS, GBA
Spielspaß:
Mit neuem Tribal-Look sollen neue Fans angelockt werden. Außerdem kann Crash jetzt Monster kurzerhand übernehmen und kontrollieren.



CRASH: HERRSCHER DER MUTANTEN
Systeme: PS2, 360, Wii, PSP, DS
Spielspaß:
Zeit für eine Pause? Dem jüngsten Ausflug fehlt es an Frische, trotz oder gerade wegen ein paar neuer Ideen.

PARTYSPIELE



CRASH BASH
System: PSone
Spielspaß:
Minispiele mit den kauzigen Charakteren: Nicht alle taugen was, aber 'Polar Push' wird zum Redaktionsliebling.



CRASH BOOM BANG!
System: DS
Spielspaß:
Irrtum Japan: Fernost-Entwickler machen den DS-Ausflug zum heillos misslungenen Minispiel-Chaos.

GBA-ABLEGER



CRASH BANDICOOT XS
System: GBA
Spielspaß:
Klassische 2D-Bitmaphüpfereien für unterwegs und Logik-Löcher: Die GBA-Teile spielen in einer anderen Dimension



CRASH BANDICOOT 2: N-TRANCED
System: GBA
Spielspaß:
Kompetent und einfallsarm: Die eilig nachgeschobene Fortsetzung verlässt sich auf Standardzutaten.



CRASH BANDICOOT FUSION
System: GBA
Spielspaß:
Unselige Synergie-Effekte: Crash landet in der Welt des lila Drachen Spyro, was nur leidlich gut ging.

RENNSPIELE



CRASH TEAM RACING
System: PSone
Spielspaß:
Die Crash-Erfinder Naughty Dog verabschieden sich mit einem Fun-Racer von ihrem ersten wirklich erfolgreichen Charakter.



CRASH NITRO KART
Systeme: PS2, Xbox, GC, GBA, N-Gage
Spielspaß:
Im Spaßraser nichts Neues: Die kompetente Flitzerei schafft es aber, sogar auf dem N-Gage gut auszusehen.



CRASH TAG TEAM RACING
Systeme: PS2, Xbox, GC, PSP
Spielspaß:
Wieso Eigenes erfinden, wenn abkupfern auch geht: Das Team-Konzept erinnert an "Mario Kart Double Dash!!".



CRASH BANDICOOT NITRO KART 3D
System: iPhone
Spielspaß:
Bringt Bewegung in die Sache: Auf dem iPhone wird ganz modern durch Neigen des Geräts gelenkt.



Fable II



360 Rollenspiel



Anno 2004 faszinierte Peter Molyneuxs "Fable" mit einem Gesinnungssystem, das Eure Handlungen in gut und böse unterteilt: Der Spieler kann sich einen Ruf als Held erarbeiten, aber auch den Fiesling mimen – Eurem Ruf entsprechend reagieren die Figuren der Abenteuerwelt ganz unterschiedlich auf den Helden. "Fable II" spielt 500 Jahre nach dem Erstling und bereichert das System um vier neue Kategorien: Güte, Grausamkeit, Reinheit und Verdorbenheit. Dadurch gestalten sich Eure Entscheidungen wesentlich komplexer, der Held gerät regelmäßig in moralische Zwickmühlen – soll er einen Dieb fangen, wenn dieser doch nur seinen Hunger stillen will? Befreit Ihr Sklaven, auch wenn das den Besitzer ruiniert? Die Antworten überlassen wir Euch. Findet selbst heraus, welches Verhalten am besten zu Euch passt.

Aber mal ganz von vorn: Wie der Erstling beginnt "Fable 2" mit dramatischen Ereignissen in der Jugend des Protagonisten; dessen Freundin wird von Lord Lucien niedergeschossen. Dieser plant, die Welt Albion mit den Mächten eines antiken Turms zu unterjochen und benötigt dazu drei prophezeite Schlüsselfiguren. Zum Glück kommt Lucien seinem Ziel nur langsam näher – zehn Jahre später ist Eure Figur zu einem stattlichen Jüngling herangewachsen und sinnt nach Rache. Ihr durchwandert die vielen Abschnitte der jetzt zehnmal größeren Abenteuerwelt, erplaudert Missionen und deckt nach und nach alle Facetten von Luciens teuflischem Plan auf. Dabei wirkt sich jede Handlung auf Persönlichkeit und Aussehen des Helden aus: Harte Kämpfe hinterlassen Narben, ein finsteres Gemüt lässt ihn immer buckliger gehen; wer den Schwertkampf bevorzugt, baut Muskeln auf. Natürlich dürft Ihr den Helden nach Belieben einkleiden, ausrüsten oder mit Tattoos und Kostbarkeiten schmücken.

Die vielen Keilereien gegen Monster und Räuber spielt Ihr in Echtzeit: Das neue Kampfsystem belegt jeweils eine Taste mit Schießkolben, Magie und Hieb- oder Stichwaffe. Deren Handhabung und Wirkungsweise erweitert Ihr mit farbigen Erfahrungsperlen, die Ihr von besiegten Geschöpfen übernehmt: Ihr lernt Ausweichmanöver, Superattacken und gewaltige Zaubersprüche, die ganze Monsterhorden in die Flucht schlagen. Dabei könnt Ihr guten Gewissens Experimente wagen, weil man Talente auch abgeben und die zurückgewonnene Erfahrung in andere Eigenschaften investieren kann. Stets an Eurer Seite sprintet der Hund, der den traditionellen Radar ersetzt: Er wittert Feinde, beginnt in der Nähe von Schatzkisten zu kläffen und kann sogar vergrabene Items erschnuppern – zückt die Schaufel und buddelt sie aus.



"SUPER"

Oliver Ehrle

In "Fable 2" werden die aufwändige Präsentation und die detailverliebte Grafik beinahe zur Nebensache: Die schier grenzenlose Entscheidungsfreiheit macht das Abenteuer richtig spannend. Denn Ihr müsst schon Disziplin halten, um den Helden zu prägen: Bei zahllosen Situationen habe ich mir vorgenommen, ein zweites Abenteuer zu beginnen und alternative Taktiken auszuprobieren – und das schon in den ersten Spielstunden! Klar geht die Ehre vor, aber ich möchte auch mal ein richtiges Schwein sein und trotzdem das Finale erreichen – eine enorme Verlockung. Etwas gewöhnungsbedürftig ist die Charakterorganisation per Menübaum, hier geht schon mal der Überblick flöten: Items und Talente sind auf zahlreiche Untermenüs verteilt – das sorgt gelegentlich für Verwirrung, ärgerliche Fehlkäufe sind die Folge.



360 Die Zauber sind besonders wichtig, wenn Ihr mehreren Feinden gegenübersteht: Mit dem Megablitz lähmt Ihr die nahenden Monster, damit Ihr in aller Ruhe zuschlagen könnt – lauft zwischen die Feinde, um möglichst viele zu erwischen.



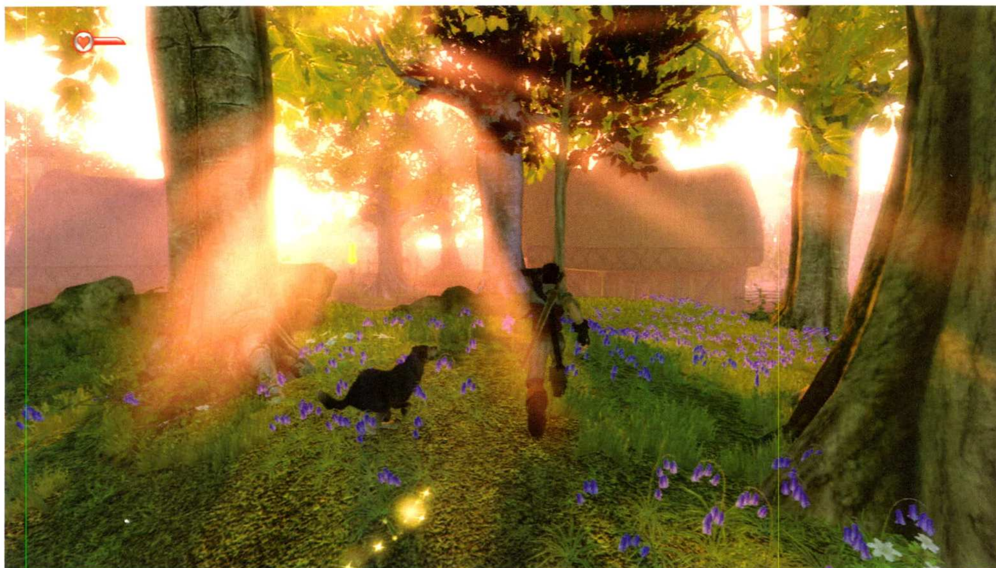
360 Wer die drei legendären Helden finden will, muss einige Prüfungen bestehen – macht Ihr Euch unterwegs Freunde, habt Ihr es hinterher oftmals leichter.



360 Je nach Kampfsituation nutzt Euer Held verschiedene Manöver: Ihr schubst Feinde in Abgründe, tretet am Boden nach und vernichtet sie mit dem Todesstoß.



360 Diese Verbündete führt den Helden zu den Eckpfeilern der Handlung und erklärt – ergänzend zu den ausblendbaren Steuerungstipps – elementare Spiel-Elemente.



360 In wenigen Minuten öffnen die Geschäfte: Wechselnde Tageszeiten und Wetterbedingungen schaffen eine lebendige Abenteuerwelt, in der niemals Ruhe einkehrt.

Prägt Albion

Wer sich ausschließlich dem Abklappern der Hauptgeschichte verschreibt, der spielt "Fable II" in etwa zwölf Stunden durch: Richtig interessant wird das Spiel jedoch erst, wenn Ihr die zahllosen Nebenquests entdeckt und mit den Verhaltensvarianten experimentiert.

Außerdem solltet Ihr Euch für die Pflege Eurer Beziehungen Zeit nehmen: Je intensiver Ihr Euch etwa um Euer Flohtaxi kümmert (etwa mit Leckerlis und Streicheleinheiten), desto treuer wird es Euch zur Seite stehen. Ähnlich verhält es sich mit den vielen Bewohnern von Albion, die Euch je nach Gesinnung verschiedene Aufgaben zutrauen – da müsst Ihr Euch schon mal einschleimen, Eindruck schinden oder Schrecken verbreiten, damit sie Euch weiterhelfen. Mit dem entsprechenden Kleingeld könnt Ihr Häuser und Geschäfte erwerben, um Euch ein regelmäßiges Einkommen zu verschaffen – dann ist sicher auch die holde Maid nicht weit, die den Helden umgarnt; mitunter müsst Ihr die Dame Eurer Wahl aber auch mit erbeuteten Schmuckstücken bei Laune halten. Oder spielt Ihr lieber den Verbrecherfürsten? Dann plündert die Behausungen der Einwohner, die ergreifen bald bei Eurem bloßen Anblick schreiend die Flucht – viele Bürger schlottern schon, wenn Ihr nur die Waffe zieht. Die zahllosen Möglichkeiten und effektvollen Reaktionen der KI-Gemeinde stacheln Eure Experimentierfreude regelrecht an: Zum Glück könnt Ihr dank Questmenü die Handlung auch nach längeren Ausschweifungen ohne lästige Sucherei fortsetzen.

Während des laufenden Abenteuers wechselt Ihr zudem jederzeit in den Koop-Modus (das klappt lokal und via Xbox Live), um den zweiten Spieler als Hilfsarbeiter anzuheuern: Dieser assistiert Euch mit variabel einstellbarer Handlungsfreiheit und kassiert dafür einen Teil der Beute und Erfahrung – diverse Sicherheitsoptionen garantieren, dass der Handlanger stets in Eurem Sinne agiert. *oe*



360 Eure Zaubersprüche besitzen individuelle Wirkung und können auf zwei Arten beschworen werden: Ihr dürft kurze Angriffe starten oder die Macht der Magie durch Gedrückt-Halten der Taste zu mächtigen Infernos konzentrieren.

NEBENVERDIENST



Moneten verdient Ihr nicht nur mit Berufen und Eroberungen, "Fable 2"-Fans können auch im Spielkasino zocken: Dazu installiert Ihr die "Fable II Pub Games" von Xbox-Live auf Eurer Festplatte (für 800 Microsoft-Punkte) und wettet am virtuellen Spieltisch. Wer sich mit den drei Glücksspielvarianten intensiv beschäftigt, kann für das Abenteuer 15 exklusive Items freischalten. Dazu müsst Ihr die Turniere gewinnen und entsprechende Siegerquoten aufweisen: Wir wünschen Euch viel Glück!

Entwickler	**Lionhead Studios, England**
Hersteller	**Microsoft**
Termin	**im Handel**
Preis	**65 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (online und lokal), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- prächtige Abenteuerwelt, die individuell auf Eure Gesinnung reagiert
- vielfältig entwickelbarer Held
- pfeift Freunde als Handlanger herbei
- aufwändig synchronisierte Story

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10	88
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » **Größer und komplexer: Fabelabenteuer für Experimentierfreudige, das Ihr maßgeblich mitgestalten dürft.**

Valkyria Chronicles

PS3 Echtzeit-Strategie 12



PS3 Strategisch etwas gewöhnungsbedürftig: Gestürmt und gezielt wird in Echtzeit, die tatsächlichen Schüsse feuert Eure Figur dann auf Kommando eigenständig ab.

Der außergewöhnliche Strategietitel "Valkyria Chronicles" spielt in einem alternativen Europa um 1930: Die Truppen des östlichen Imperiums treffen auf die atlantische Förderation, Schauplatz der Kämpfe ist das Land Gallia. Dieses Fleckchen Erde gleicht optisch Holland, dort schließt Ihr Euch dem Widerstand an und führt Truppen in die Schlacht. Zunächst kommandiert Ihr nur einzelne Wachsoldaten, später auch mächtige Panzer und allerlei Spezialeinheiten wie Scharfschützen. In den 23 Story-Missionen stoßen insgesamt 50 Figuren mit individuellen Talenten zu Eurer Truppe, die sich allesamt nach Belieben ausrüsten lassen. Außerdem gibt es einen Scharmützelmodus, in dem Ihr weitere Schlachten in verschiedenen Schwierigkeitsstufen spielen dürft. Fans imposanter Optiken erfreuen sich an der als Bilderbuch inszenierten Handlung und der ungewöhnlichen Cel-Shading-Grafik im malerischen Wasserfarbenstil.



PS3 Auf der taktischen Karte wählt Ihr die Einheit, die Ihr als Nächstes lenken wollt.

Feuer und Flamme?

Ebenso ungewöhnlich wie die Aufmachung ist der Ablauf der Gefechte: Ihr überblickt das Terrain auf der taktischen Karte und rückt mit den Einheiten rundenweise vor. Das wiederum geschieht in Echtzeit. Man sprintet mit jedem Soldaten von Deckung zu Deckung und sucht geeignete Schusspositionen. Gezielt wird manuell über Kimme und Korn, dabei kann man auch wunde Punkte wie etwa Kopf oder Benzintank anvisieren – ob die Salve allerdings tatsächlich trifft, liegt dann in der Hand Eurer Soldaten. Die Bewegungsfreiheit wird per Aktionsbalken gemessen, den man voll ausnutzen kann: Eure Soldaten dürfen also innerhalb eines Zuges etwa ein paar Schritte laufen, dann feuern und weiter zu einer befestigten Stellung sprinten. Dabei steuert man nicht nur in Echtzeit, alle Figuren reagieren jederzeit auf wechselnde Bedingungen: Sobald ihnen ein Gegner vor die Flinte läuft, eröffnen sie das Feuer – egal, wer gerade am Zug ist. Deshalb müsst Ihr bei Euren taktischen Überlegungen sowohl Runden- als auch Echtzeitlogik berücksichtigen. Strategische Vielfalt garantieren zudem die vielen Waffengattungen, der Einsatz von Panzern und Rettungsaufgaben – verwundete Kameraden lassen sich z.B. innerhalb von drei Runden verarzten. Jede Einheit bevorzugt verschiedene Umgebungen, manche Soldaten erweisen sich im Häuserkampf, andere auf offenem Feld als effektiver: Sie entwickeln sich und können an Eure Taktik angepasst werden. Das Terrain birgt ebenfalls taktische Elemente; walzt Sandsackmauern mit dem Panzer nieder und nimmt dem Feind so die Deckung. *oe*

Oliver Ehrle "SUPER"

Die vielen Echtzeit-Elemente bringen reichlich Schlachtfeldatmosphäre in die Gefechte: Endlich mal ein Strategiespiel, bei dem Euch wirklich die Kugeln um die Ohren zischen! Trotzdem bleibt das Kampfgeschehen unblutig; es hat mit Piff-Paff-Einblendungen den Charakter eines Mangas. Mit nur 23 Missionen ist das Abenteuer allerdings knapp bemessen, auch wenn die einzelnen Einsätze schon mal umfangreicher ausfallen. Dann kann man nur noch mit dem Schwierigkeitsgrad der Scharmützel spielen, mit einem Mehrspieler-Modus oder Karten-Editor hätte Sega mehr aus dem Konzept rausholen können. Ansonsten ist "Valkyria Chronicles" stimmig, zumal die Bilderbuchhandlung die Geschichte effektreich in Szene setzt und alle Elemente des Strategiesystems anschaulich erklärt werden – so macht Stürmen Spaß!

Entwickler	**Sega, Japan**
Hersteller	**Sega**
Termin	**im Handel**
Preis	**70 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: englisch**

- ungewöhnlicher Mix aus Strategie und Echtzeit-Elementen
- 50 optimierbare Figuren
- malerische Manga-Grafik
- nur 23 Story-Missionen

SPIELSPASS 80

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Charismatisch wie ungewöhnlich: relativ knapper, aber dafür umso origineller inszenierter Feldzug.**

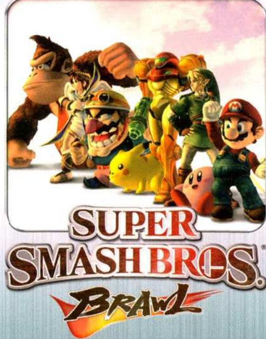

SUPER SMASH BROS. BRAWL
© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo HAL Laboratory, Inc. Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. SHIGESATO ITOI / APE inc. INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
Promotion only
Wii
www.smashbros.com

nintendo Wi-Fi connection

SUPER SMASH BROS. BRAWL
© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo HAL Laboratory, Inc. Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. SHIGESATO ITOI / APE inc. INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
Promotion only
Wii
www.smashbros.com

nintendo Wi-Fi connection

SUPER SMASH BROS. BRAWL
© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo HAL Laboratory, Inc. Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. SHIGESATO ITOI / APE inc. INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
Promotion only
Wii
www.smashbros.com

nintendo Wi-Fi connection

SUPER SMASH BROS. BRAWL
© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo HAL Laboratory, Inc. Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. SHIGESATO ITOI / APE inc. INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
Promotion only
Wii
www.smashbros.com

nintendo Wi-Fi connection

SUPER SMASH BROS. BRAWL
© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo HAL Laboratory, Inc. Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. SHIGESATO ITOI / APE inc. INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
Promotion only
Wii
www.smashbros.com

nintendo Wi-Fi connection

SUPER SMASH BROS. BRAWL
© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo HAL Laboratory, Inc. Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. SHIGESATO ITOI / APE inc. INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
Promotion only
Wii
www.smashbros.com

nintendo Wi-Fi connection

SUPER SMASH BROS. BRAWL
© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo HAL Laboratory, Inc. Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. SHIGESATO ITOI / APE inc. INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
Promotion only
Wii
www.smashbros.com

nintendo Wi-Fi connection

SUPER SMASH BROS. BRAWL
© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo HAL Laboratory, Inc. Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. SHIGESATO ITOI / APE inc. INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
Promotion only
Wii
www.smashbros.com

nintendo Wi-Fi connection

TEAM ERZFEIND



BOWSER

PARTNER: WARIO, GANONDORF, KÖNIG DEDEDE

SPEZIALATTACKEN

NORMAL .... FEUERODEM
SEITLICH .... WRESTLINGATTACKE
OBEN .... PANZERFESTE
UNTEN .... BOWSER-BOMBE
ULTRA-SMASH .... GIGA BOWSER

TEAM ERZFEIND



KÖNIG DEDEDE

PARTNER: WARIO, BOWSER, GANONDORF

SPEZIALATTACKEN

NORMAL .... EINSAUGEN
SEITLICH .... WADDLE DEE-WURF
OBEN .... SUPER-DEDEDE-SPRUNG
UNTEN .... DÜSENHAMMER
ULTRA-SMASH ... WADDLE DEE-ARMEE

TEAM ERZFEIND



GANONDORF

PARTNER: WARIO, BOWSER, KÖNIG DEDEDE

SPEZIALATTACKEN

NORMAL .... HEXER-SCHLAG
SEITLICH .... LODERGRIFF
OBEN .... DUNKLER TAUCHER
UNTEN .... HEXER-HAXEN
ULTRA-SMASH .... GANON-BESTIE

TEAM ERZFEIND



WARIO

PARTNER: BOWSER, GANONDORF, KÖNIG DEDEDE

SPEZIALATTACKEN

NORMAL .... BISS
SEITLICH .... WARIO-WHEELER
OBEN .... POWER-SPIRALE
UNTEN .... WARIO-WIND
ULTRA-SMASH .... WARIO-MAN

TEAM EROBERUNG



LUCAS

PARTNER: PIKMIN UND OLIMAR, KIRBY, NESS

SPEZIALATTACKEN

NORMAL .... PK-FROST
SEITLICH .... PK-FEUER
OBEN .... PK-DONNER
UNTEN .... PSI-MAGNET
ULTRA-SMASH ..... PK-METEORSTURM

TEAM EROBERUNG



NESS

PARTNER: PIKMIN UND OLIMAR, KIRBY, LUCAS

SPEZIALATTACKEN

NORMAL .... PK-BLITZ
SEITLICH .... PK-FEUER
OBEN .... PK-DONNER
UNTEN .... PSI-MAGNET
ULTRA-SMASH ..... PK-METEORSTURM

TEAM EROBERUNG



KIRBY

PARTNER: PIKMIN UND OLIMAR, NESS, LUCAS

SPEZIALATTACKEN

NORMAL .... EINSAUGER
SEITLICH .... HAMMER
OBEN .... FINAL CUTTER
UNTEN .... STEIN
ULTRA-SMASH .... KOCH KIRBY

TEAM EROBERUNG



PIKMIN UND OLIMAR

PARTNER: KIRBY, NESS, LUCAS

SPEZIALATTACKEN

NORMAL .... PIKMIN-ERNTE
SEITLICH .... PIKMIN-WURF
OBEN .... PIKMIN-KETTE
UNTEN .... PIKMIN-APPELL
ULTRA-SMASH .... STERNENFAHRT

TEAM ABENTEUER



SONIC

PARTNER: IKE, MARTH, SNAKE

SPEZIALATTACKEN

NORMAL ...... VERFOLGUNGSANGRIFF
SEITLICH .... WIRBELSPRINT
OBEN .... POGO-SPRUNG
UNTEN .... WIRBELLADUNG
ULTRA-SMASH .... SUPER SONIC

TEAM ABENTEUER



SNAKE

PARTNER: IKE, MARTH, SONIC

SPEZIALATTACKEN

NORMAL .... GRANATEN
SEITLICH .... FERNGESTEUERTE RAKETE
OBEN .... CYPHER
UNTEN C4
ULTRA-SMASH .... GRANATWERFER

TEAM ABENTEUER



MARTH

PARTNER: IKE, SNAKE, SONIC

SPEZIALATTACKEN

NORMAL .... SCHILD-BRECHER
SEITLICH .... TANZ-KLINGE
OBEN .... DELPHIN-HIEB
UNTEN .... KONTER
ULTRA-SMASH ... KRITISCHER TREFFER

TEAM ABENTEUER



IKE

PARTNER: MARTH, SNAKE, SONIC

SPEZIALATTACKEN

NORMAL .... ERUPTION
SEITLICH .... BLITZHIEB
OBEN .... AITHIR
UNTEN .... KONTER
ULTRA-SMASH .... MEGA-AITHIR

TEAM POKÉMON



POKÉMON-TRAINER

PARTNER: LUCARIO, PIKACHU, PUMMELUFF

SPEZIALATTACKEN

UNTEN .... POKÉMON-WECHSEL
ULTRA-SMASH ...... DREIFACH-FINISH

TEAM POKÉMON



PUMMELUFF

PARTNER: LUCARIO, PIKACHU, POKÉMON-TRAINER

SPEZIALATTACKEN

NORMAL .... WALZER
SEITLICH .... PFUND
OBEN .... GESANG
UNTEN .... ERHOLUNG
ULTRA-SMASH .... MEGABALLON

TEAM POKÉMON



LUCARIO

PARTNER: PIKACHU, POKÉMON-TRAINER, PUMMELUFF

SPEZIALATTACKEN

NORMAL .... AURASPHÄRE
SEITLICH .... KRAFTWELLE
OBEN .... TURBOTEMPO
UNTEN .... DOPPELTEAM
ULTRA-SMASH .... AURASTURM

TEAM POKÉMON



PIKACHU

PARTNER: LUCARIO, POKÉMON-TRAINER, PUMMELUFF

SPEZIALATTACKEN

NORMAL .... DONNERBLITZ
SEITLICH .... SCHÄDELWUMME
OBEN .... RUCKZUCKHIEB
UNTEN .... DONNER
ULTRA-SMASH .... VOLTTACKLE



SUPER SMASH BROS.® BRAWL

Wii™



www.smashbros.com



SUPER SMASH BROS.® BRAWL

© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo HAL Laboratory, Inc. Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc. SHIGESATO ITOI / APE Inc. INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
Promotion only

Wii™



www.smashbros.com



SUPER SMASH BROS.® BRAWL

© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo HAL Laboratory, Inc. Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc. SHIGESATO ITOI / APE Inc. INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
Promotion only

Wii™



www.smashbros.com



SUPER SMASH BROS.® BRAWL

© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo HAL Laboratory, Inc. Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc. SHIGESATO ITOI / APE Inc. INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
Promotion only

Wii™



www.smashbros.com



SUPER SMASH BROS.® BRAWL

© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo HAL Laboratory, Inc. Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc. SHIGESATO ITOI / APE Inc. INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
Promotion only

Wii™



www.smashbros.com



SUPER SMASH BROS.® BRAWL

© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo HAL Laboratory, Inc. Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc. SHIGESATO ITOI / APE Inc. INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
Promotion only

Wii™



www.smashbros.com



SUPER SMASH BROS.® BRAWL

© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo HAL Laboratory, Inc. Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc. SHIGESATO ITOI / APE Inc. INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
Promotion only

Wii™



www.smashbros.com



SUPER SMASH BROS.® BRAWL

© 2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo HAL Laboratory, Inc. Pokémon / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc. SHIGESATO ITOI / APE Inc. INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
Promotion only

Wii™



www.smashbros.com

Shin Megami Tensei: Persona 3 FES

PS2 Rollenspiel 

Die Festival-Version von "Persona 3" bereichert das Abenteuer um zahlreiche Details und etwa 30 Stunden zusätzlicher Erlebnisse: 23 neue Personas wurden eingebaut, der Schulalltag um Ereignisse und soziale Verbindungen erweitert. Außerdem darf man nach dem normalen Ende die Episode 'Gojitsudan' spielen, frische Anime-Szenen bestaunen und sich im 'Hard'-Modus mächtigeren Monstern stellen. Mit den neuen Ereignissen (z.B. weitere Dates für Euren Schüler) gestaltet sich der Alltag vielfältiger und dadurch überraschender, erfahrene "Persona 3"-Zocker dürfen ihren Spielstand übernehmen und die neue Episode in einem separaten Modus erleben. Ihr kennt "Persona 3" noch nicht? In dem ungewöhnlichen Gruselrollenspiel führt Ihr ein Doppelleben: Tagsüber wird in der High School gepaukt, nachts stürmt Ihr die Ebenen des Turms Tartarus. Dieses unheimliche Gebäude erscheint nur zur Geisterstunde und beherbergt zufällig arrangierte Labyrinthetagen, in denen es zahlreiche Missionen zu meistern gilt. Allerhand unheimliche Charaktere geben sich die Ehre, zudem stellen sich die Schattenmonster zum Kampf. Diese besiegt man mit Hilfe der Personas: Das sind sammelbare Wesenszüge mit individuellen Kräften – Ihr dürft sie trainieren, zu neuen Exemplaren vereinen und ihre Kräfte in Waffen konzentrieren. *oe*



"GUT"

Oliver Ehrle

Das Festival ist nicht nur ein Update, sondern macht wirklich Sinn: Die vielen Verbesserungen verhindern, dass sich zwischen den Szenen des Schulalltags Langeweile einschleicht. Schließlich klickt man sich über weite Strecken nur durch Dialoge mit Mitschülern und Lehrern: Hier wird nicht nur gegruselt, sondern auch geflirtet und gezankt. Weil Tests und Rätsel neu arrangiert wurden, können Spieler der 'Basisversion' durchaus das Schuljahr wiederholen. Außerdem erlebt Ihr so die neuen Anime-Szenen, die den ansonsten etwas ausdruckslosen Figuren mehr Persönlichkeit verleihen.



PS2 Der Schulalltag findet rund um um das Schulgebäude, das Wohnheim und die Innenstadt statt – schließt soziale Kontakte, um Eure Macht auszubauen.

Entwickler **Atlus, Japan**
Hersteller **THQ**
Termin **im Handel**
Preis **30 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**

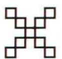
» meistert den Alltag in der Spuk High
» viele neue Ereignisse, Anime-Szenen, Protagonisten und Personas
» übersinnliche Handlung mit herrlich schauriger Präsentation

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	82
Multiplayer	–	
Grafik	7 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » Die Schatten gehen um zur Geisterstund: Massig Erweiterungen bringen mehr Leben in das RPG-Schülerdasein.

Super Smash Bros. Brawl Quartett



Wer in der Nintendo-Keilerei alle Geheimnisse entdecken und schließlich den Subraum bezwingen will, muss Teamgeist beweisen: Viele Aufgaben und Siege lassen sich nur in Zusammenarbeit mit anderen Helden meistern. Das gilt auch für unser Quartett, das M! in Zusammenarbeit mit Nintendo präsentiert.

Unser "Super Smash Bros. Brawl"-Kartenspiel zockt Ihr nach klassischen Quartett-Regeln: Es gibt insgesamt 32 Karten, jeweils vier ergeben ein Quartett. Diese gilt es im Spiel zu vervollständigen. Wer am Ende die meisten Quartette gesammelt hat, ist der Sieger. Das komplette Kartenspiel präsentieren wir Euch in zwei Teilen: In der letzten Ausgabe findet Ihr die ersten vier Quartette, diesen Monat folgen die restlichen Teams.

Brecht die Karten vorsichtig aus der Perforierung und mischt sie gut durch!





ERSTER TEIL

Den ersten Teil des Quartett-Sets findet Ihr zusammen mit den Spielregeln in der letzten Ausgabe. Wenn Euch die noch fehlt, könnt Ihr sie mit dem Coupon oder auf www.maniac.de nachbestellen.

Bitte sendet den Coupon zusammen mit 5 Euro als Schein oder in Briefmarken an:

Cybermedia Verlag
M! Nachbestellung
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Ihr erhaltet dann schnellstmöglich die letzte Ausgabe der M! Games nachgeschickt.

BESTELLCOUPON

Bitte sendet mir die letzte Ausgabe der M! samt des ersten Teils des Super Smash Bros. Brawl Quartetts an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

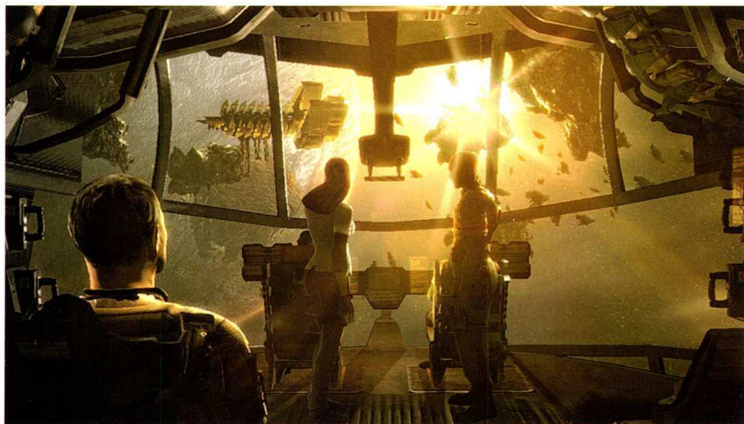
Dead Space

PS3 360 Action-Adventure 



Damit hat außer den Verantwortlichen bei Electronic Arts wohl niemand gerechnet: "Dead Space" erscheint am 6. November ungeschnitten und lokalisiert in Deutschland. Somit kommen volljährige Horror-Fans in den Genuss eines effektvollen und dramaturgisch dichten Splatter-Abenteuers, das sich bei zahlreichen Genre-Vorbildern bedient. Denn neu ist in "Dead Space" streng genommen nichts, außer der deutlichen Ansage: "Zerteile deine Feinde!" Doch ein gelungener Mix aus bewährten Spiel- und Designelementen war noch immer besser als schlecht umgesetzte eigene Ideen.

Nach einer gescheiterten Routinemission findet sich der Ingenieur Isaac Clarke auf der von bizarren Monstern überlaufenen USG Ishimura wieder. Das Minenraumschiff knackt in ferner Zukunft ganze Planeten und erbeutet rar gewordene Rohstoffe. Gleich nach dem Absturz seines Shuttles wird Isaac von den übrigen Besatzungsmitgliedern getrennt und steht nur via Funk in Kontakt. Auf diesem Weg erhaltet Ihr Aufträge und neue Fragmente der spannend erzählten Geschichte. Gefundene Audio- und Text-Nachrichten liefern wie im Unterwasser-Ego-Abenteuer "BioShock" Details über die Ursprünge der mutierten Nekromorph, die an Bord der Ishimura ihr blutiges Unwesen treiben. Im Verlauf der zwölf Kapitel begreift Isaac, weshalb überall in den zahlreichen Gängen und Räumen verstümmelte Körper der Besatzungsmitglieder liegen und woher die bizarren Nekromorph kommen.



PS3 Vor seiner Ankunft auf der USG Ishimura (oben links) trägt Isaac Clarke seinen düsteren Helm noch nicht. So kommen die feinen Charaktermodelle besser zur Geltung. Zudem protzt "Dead Space" von der ersten Minute an mit spektakulären Lichteffekten.

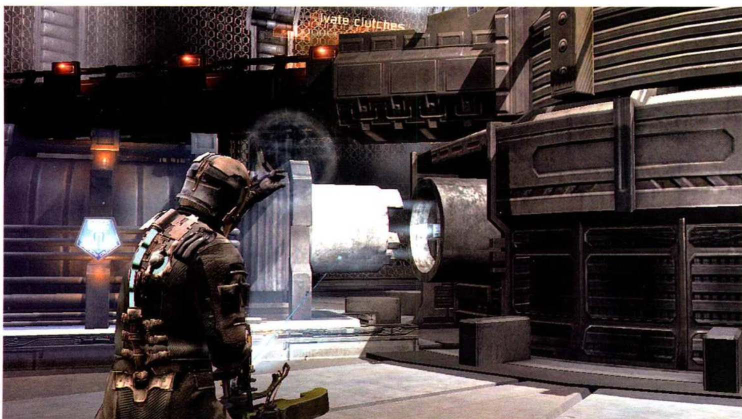
Flexibles Aufrüsten

Bis dahin erledigt Ihr die Aufträge Eures Teams. Repariert dieses oder setzt jenes in Gang und organisiert unterdessen Euer Inventar. Letzteres ist wie in "Resident Evil 4" begrenzt, lässt sich aber an diversen Terminals erweitern. Das nötige Kleingeld findet Ihr häufig neben Munition in Kisten oder Ihr klaubt es von besiegten Gegnern auf. Warum aggressive Gruselmonster jedoch oft Kohle dabei haben und wo sie es verstauen, fragen wir besser nicht...

Was nicht ins Inventar passt, deponiert Ihr im Laden und greift von anderen Terminals darauf zu. Bereits nach einem Drittel des Spiels verfügt Ihr über alle Waffen – vorausgesetzt, Ihr findet die entsprechenden Baupläne und könnt Euch die Ausrüstung leisten. Als Ingenieur darf Isaac an speziellen Werkbänken Parameter seiner Mordwerkzeuge optimieren. Überlegt genau, was Ihr wollt: Mehr Durchschlagskraft, größere Magazine oder lieber die stärkere Rüstung? Ihr bestimmt, ob Ihr wenig modifiziert und das Geld in Munition sowie Lebensenergie steckt oder ob Ihr die teuren 'Nodes' zum Aufrüsten sammelt und kauft. Im ersten Durchgang ist es nicht zu schaffen, alle Gerätschaften voll aufzuleveln. Das erhöht den Wiederspielwert, den die Entwickler aber durch eine fragwürdige Entscheidung torpedieren: Nach erfolgreichem Durchspielen lässt sich unsinnigerweise der Schwierigkeitsgrad nicht erhöhen. Es ist zwar legitim, auf 'Leicht' oder 'Normal' anzufangen, aber mit einem aufgemotzten Helden wollen wir knackigere Herausforderungen meistern!

Gruselig oder nicht?

Des Weiteren sorgten die häufigen Schockeffekte für hitzige Debatten in der Redaktion. Sind sie vorhersehbar oder perfekt platziert? Fakt ist: Es gibt viele, manche lassen sich erahnen, wenige nerven. Gerade gegen Ende des Spiels erinnern ein paar Situationen an "Doom 3": Überschreitet Ihr einen bestimmten



360 Um die Schwerkraft wieder herzustellen, aktiviert Isaac diese Zentrifuge. Zuerst den Antrieb verlangsamen, dann per Kinetik-Tool verschieben. Praktisch: Greifen Gegner an, flüchtet Ihr an die Decke und kämpft kopfüber. Gemein: Manche Feinde folgen Euch.



"GUT"

Oliver Schultes

Ich teile auch gern, aber nicht Michaels Meinung. "Dead Space" hat tolle Momente: Die besten sind jedoch die leisen, in denen keine Monsterhorden über Euch herfallen. Dann saugt Euch die unheimliche Atmosphäre an Bord der Ishimura gnadenlos ein und spuckt Euch als Nervenbündel wieder aus. Wenn Ihr umgeben von tieffrequentem Antriebs-Brummeln und irren Geisterstimmen durch einen Gang marschiert, nicht weit entfernt das klingelnde Geräusch eines zu Boden fallenden Schraubenschlüssels die Stille zerreißt und plötzlich das Licht ausgeht, dann hüpft nicht nur das Herz in Eurer Brust. Leider übertreiben es die Entwickler mit den – zugegebenermaßen vielgestaltigen – Monstern: Zu oft kriechen zu viele aus ihren Löchern und ein blindes Gemetzel folgt. Die Bossgegner ändern an der Vorhersehbarkeit des Spiels nicht viel.



360 Der Begriff "Nervensäge" erhält in "Dead Space" eine neue Bedeutung. Mit der Nahkampfwaffe lassen sich jedoch auch Knochen und Fleisch vom Körper trennen.

Punkt, geht der Quarantäne-Alarm los, alle Türen schließen sich und Nekromorph greifen an. Sind alle tot, öffnen sich die Türen wieder. Das zieht das Spiel in die Länge und will nicht zum stimmungsvollen Rest passen. Technisch ist "Dead Space" bis auf wenige Pixel-Schatten dagegen in Höchstform: Ob die Steinschmelze im Hochofen, elektrischer Funkenflug im All oder spärliche Notbeleuchtung – zahlreiche Lichtquellen sorgen in der düsteren und farbarmen Umgebung für Akzente. Noch schöner: Spaziergänge im Vakuum!

Überleben, aber wie?

Die Nekromorph wecken Assoziationen zu John Carpenters "Das Ding aus einer anderen Welt". Mit der Zeit gesellen sich weitere Abarten dazu, die unterschiedliche Strategien erfordern. Es gibt Gegnertypen, die Ihr am besten mit einem gezielten Schuss auf eine Geschwulst am Arm tötet – die folgende Detonation zerfetzt alle umstehenden Kreaturen. Andere wuseln flink an Wänden entlang oder rasen auf Euch zu. Dann verlangsamt Ihr sie mit der Stasis-Energie, mit der Ihr sonst Maschinen bremst. Sollte Euch in späteren Phasen des Spiels die Munition ausgehen, schleudert Ihr Leichenteile, Gasflaschen oder Kisten; notfalls wehrt Ihr Euch mit wuchtigen Faustschlägen und Fußstampfern.

Im nervenzerreißenden Metzgeralltag sind gelegentliche Knobeleien willkommen, die Ihr unter Zeitdruck im Vakuum oder in der Schwerelosigkeit löst. Die Orientierung im 3D-Raum erfordert dabei Eingewöhnung, die famose Steuerung macht sie Euch aber leicht. *mh*



"SUPER"

Michael Herde

Meine Mutter hatte Recht: Teilen macht Freude. Da kann Olli noch so viel über das Leveldesign klagen, "Dead Space" ist der feuchte Traum aller Gore-Fans. Dass ich mehrmals bekannte Orte durchquere, macht mir nichts aus. Wenn ich unter höchster Anspannung durch die blutverschmierten Gänge der USG Ishimura schleiche, Isaacs schwerer Atem von seinen Schmerzen berichtet und im Hintergrund ein leises Stimmchen "Twinkle, Twinkle, Little Star" trällert, werde ich unruhig. Und wenn Monster brüllend auf mich zustürmen, kommt Panik auf. Sobald sich aber Sägeblätter kreischend durch die Gebeine der Bestien fressen, bin ich glücklich. Eingestreute Knobelpassagen sorgen für die nötige Abwechslung. Lediglich gegen Ende fallen lustlos platzierte Gegnerhorden störend auf. Der effektvolle Schluss entschädigt dafür.



360 Im Nahkampf schlagt und tretet ihr mit den rechten Schultertasten. Im Clinch hilft jedoch nur noch Knöpfchenhämmern...



360 ...oder Ihr sterbt. Das passiert regelmäßig und ist derb inszeniert. Die Checkpoints liegen zum Glück meist günstig.



360 Die blauen Strahlen katapultieren Mensch und Monster an die Decke. Dieser Nekromorph weiß das, andere nicht!



360 Kein HUD: holografische Videobotschaften schweben, Lebensenergie und Stasis-Anzeige befinden sich auf Isaacs Rücken.

Entwickler	**Electronic Arts, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**6. November**
Preis	**70 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- » erscheint in Deutschland ungeschnitten
- » unterstützt Trophys (PS3)
- » neue Rüstungen per Download erhältlich
- » **PS3 vs. 360:** Auf der Sony-Konsole sieht "Dead Space" etwas besser aus

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10	**85**
Multiplayer	–	
Grafik	9 von 10	
Sound	10 von 10	

FAZIT » **Brutaler Splatter-Schocker mit dichter Atmosphäre und prima Steuerung, aber kleinen Schwächen im Spielaufbau.**

Disaster: Day of Crisis

Wii Action 16



Wii Nix wie weg: In den Sprintszenen schlagt Ihr mit Remote und Nunchuk.

Die "Baten Kaitos"-Macher (GameCube) wagen sich an ein Action-Feuerwerk im "Cliffhanger"-Stil: Ex-Bergwachtler Raymond Bryce wird durch den tragischen Tod seines Freundes traumatisiert und erhält ein Jahr später die Chance, zumindest dessen Schwester das Leben zu retten. Die Seismologin wird zusammen mit ihrem Professor von abtrünnigen Militärs entführt, die Blue Ridge City dem Erdboden gleichmachen und in dem Durcheinander atomares Material stehlen wollen. In wechselnden Action-Sequenzen folgt Ihr der Bande durch die Straßen der berstenden Metropole, rettet hilflose Passanten und heizt den Schurken mit Pistole, Shotgun und Sturmgewehr ordentlich ein. Dazu müsst Ihr eingestürzte Fassaden erklettern, Euch vor Brandherden in Acht nehmen und allerlei Hindernisse in Stücke treten. Außerdem erwarten Euch diverse Spezialaufgaben im Minispielformat, bei denen die vielen Funktionen von Remote und Nunchuk zum Einsatz kommen: Es gilt im Fahrzeug vor den Schurken zu flüchten, durch einstürzende Gänge zu sprinten und Erste Hilfe zu leisten – mit rhythmischer Herzmassage oder dem Anlegen von Verbänden.



Oliver Ehrle

"GUT"

Monolith hat sich einiges einfallen lassen: Bei den wechselnden Actionszenen werden die Sensoren voll genutzt, auch wenn man vor lauter Abwechslung schon mal durcheinanderkommt – schließlich wechselt die komplette Controller-Belegung je nach Modus. Störender empfinde ich dagegen die Kamera, die selten in die korrekte Richtung zeigt. Und wenn doch, dann wählt sie einen ungünstigen Ausschnitt: Da muss man Extras vor den eigenen Füßen suchen, weil das Bild am Knie endet – eine Zumutung! Dafür gibt es in "Disaster" keine Längen, denn der flotte Wechsel aus Erkundung, Ballereien und Minispielen wird mit pompösen Ereignissen mächtig unter Spannung gesetzt. Die Handlung beschert Euch zwar einige Déjà-vus Marke Hollywood, bleibt aber stets dynamisch – Monolith pfeffert Euch sämtliche Naturgewalten um die Ohren!



Wii Bei den Ballereien verlasst Ihr per Knopfdruck die Deckung und zielt mit der Remote auf den Feind.



Wii Die Passanten bedürfen individueller Hilfe: Hier versorgt Ihr mit der Remote den aufgeschürften Unterschenkel und wickelt mit dem Analogstick einen Verband drüber.

Workout mit Action

Mit der dramatisch inszenierten Handlung und flottem Szenenwechsel bietet "Disaster" beste Voraussetzungen für ein abwechslungsreiches Abenteuer: Um Euch herum kollabieren riesige Gebäude, Explosionen schleudern Trucks durch die Luft und aus dem Remote-Lautsprecher knistern panische Funksprüche. Allerdings ist die Steuerung oftmals nicht optimal: Autos lenken sich klobig, auf Erkundung muss man laufend die Kamera nachstellen und wenn mit der Remote geballert wird, gelingt das Zielen nur ungenau. Anderen Bewegungen wie etwa das Kurbeln der Türklinken und die Rüttelattacke zum Zerschlagen der Extrakisten wird man auf Dauer überdrüssig: Wer länger spielt, bekommt einen Tennisarm. Andere Elemente wie das Luftanhalten im Rauch und das Ausschlagen von Flammen sind dagegen ansprechende Herausforderungen, die dem Ernstfall gerecht werden und praxisnahe Planung erfordern. Jede Rettung lohnt sich, denn bei den Aufgaben sammelt der Held Erfahrung. Diese verbessert Eigenschaften wie Energie und Ausdauer, aber auch Talente wie Fokus und den Umgang mit Schusswaffen. Atmosphärisch trübt manche Unlogik die Stimmung: Ein schmackhafter Hamburger lässt sich mit viel Glück wohl tatsächlich in einem Mülleimer finden – dass selbiger bei Erschütterung explodiert, erscheint aber speziell nach einem Erdbeben recht unwahrscheinlich. *oe*



Wii Akrobatischer Einsatz: Greift im rechten Augenblick die Hand des Kindes!



Wii Mit Vollgas durch die Straßen von Blue Ridge City: Um die Terroristen abzuhängen, rast Ihr unter einem einstürzenden Hochhaus durch!

Entwickler	**Monolith Software, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**im Handel**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: deutsch**

- » dramatisches Szenario
- » viele verschiedene Aufgaben
- » variantenreicher Einsatz der Sensoren
- » teils hakelige Steuerung
- » flache Dialoge

SPIELSPASS 71

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » **Retter in der Not und für die Schurken der Tod: vielseitiges Action-Spektakel, das jedoch mit einigen Macken kämpft.**

Star Ocean: First Departure

PSP Rollenspiel 6



PSP Der Traum jedes Dungeonmeisters: die prall gefüllte Schatzkammer der Piratenhöhle. Leider gibt's hier außer einem Satz heiße Ohren vom Kapitän nichts zu holen.

In der stark erweiterten Neuauflage von tri-Aces erstem "Star Ocean"-RPG geht es noch immer fantasylastig zu. Held Roddick trifft auf der Suche nach einem Heilmittel für eine Versteinerungs-Pandemie auf eine an "Star Trek" angelehnte Raumschiff-Crew und erkundet mit dieser die Vergangenheit seines Märchenreich-Planeten. Turbulente Kämpfe in Echtzeit und ein ausuferndes Skill-System machten "Star Ocean" 1996 zum Geheimtipp und versprechen auch heute noch bestes Rollenspiel. So kocht Ihr aus verschiedenen Zutaten leckere Speisen, identifiziert geheimnissvolle Objekte, richtet Tiere für Botengänge ab oder versucht Euch an den schönen Künsten. Um Erfahrungs- und Skillpunkte zu sammeln, erkundet Ihr Bonus-Dungeons und erledigt simple Sidequests. Durch Storywendungen und häufige Schauplatzwechsel bleibt Roddicks Reise stets interessant, grafisch gibt's das Niveau des PSone-Nachfolgers. Mit 3D-Kampfarenen und gerenderten Hintergründen, neuen Anime-Sequenzen und feiner englischer Sprachausgabe schafft "Star Ocean" aber den Warpsprung in die Gegenwart. *mw*



PSP Wer hat hier gerade 'Hadouken' gebrüllt? Im Echtzeit-Kampfsystem lasst Ihr per Schultertaste vernichtende Spezialattacken los.



"GUT"

Max Wildgruber

Wer "Star Ocean" spielen will, muss sich ganz auf das Skill-System einlassen. Die maximal erlaubte Stückzahl von 20 Einheiten pro Objekt zwingt Euch dazu, vielfältige Skills zur Item-Erschaffung zu pflegen. Als alter 'Pen & Paper'-Hase mümmle ich an so was genüsslich. Auch die spritzigen Buttonbasher-Kämpfe, motivierte Sprecher und ulkige Rätseldesigns (z.B. die bunten Teleporter-Bälle) laden zur nostalgischen Zeitreise ein. Wer also auch abseits der Grafikpracht eines "Crisis Core" rollenspielt, lässt sich in "First Departure" hineingleiten wie in ein heißes Bad: Das ist wohltuend alte RPG-Schule!

Entwickler	**tri-Ace, Japan**
Hersteller	**Square Enix**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- » Echtzeit-Kampfsystem mit frei belegbaren Schultertasten
- » Skill-System mit diversen Fähigkeiten wie Kochen, Malen, Spähen, etc.
- » fast durchgehend Sprachausgabe

SPIELSPASS 84

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » **Renovierter Fantasy-Klassiker mit einem Schuß "Star Trek", temporeichen Kämpfen und jeder Menge Skills.**

LittleBigPlanet

PS3 Build'n'Jump'n'Run 



Was ist "LittleBigPlanet" denn nun eigentlich? Ein Hüpfspiel, das Ihr beliebig editieren könnt? Ein Editor, der sich wie ein Jump'n'Run spielt? Eine verspielte Kommunikationsplattform oder ein kommunikatives Plattform-Spiel? Wie auch immer Ihr Sonys innovatives Planetenbaby seht: Im Grunde dreht sich alles um die niedlichen, munter umherhopsenden Sackleute.



PS3 Halt die Backen! Der schwergewichtige Sumo-Boss hat fünf Gehirne, also Schwachpunkte, die Ihr nacheinander treffen müsst: zwei auf den Schultern, eines auf dem Kopf und zwei... nun, auf den unteren Backen.

Sackhüpfen deluxe

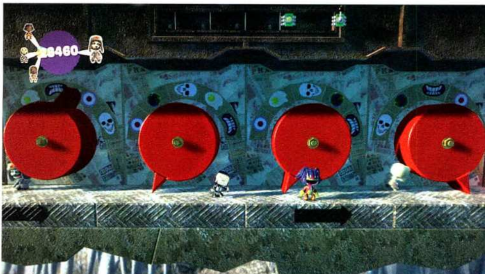
An den Bewegungen Eures Sack-Avatars bemerkt Ihr sofort, dass die "LBP"-Entwickler vorher an "Rag Doll Kung Fu" gearbeitet haben. Egal, ob Ihr über klaffende Abgründe springt, im Editor ein Vehikel zimmert oder einem Sackboy-Kollegen eine herzhafte Watschen aufstreicht – die niedlichen Püppchen aus grobem Stoff wirken stets wie an unsichtbaren Fäden aufgehängt und zappeln sich in Euer Herz. Bereits im Solospiel unterbrecht Ihr immer wieder Eure Reise durch die acht verrückten Spielzeugwelten der Meisterschöpfer, um eben gefundene Klamotten und Sticker anzuprobieren. Habt Ihr lokal oder über PSN Sack-Kumpels dabei, nimmt das wilde Sackhüpfen orgiastische Züge an. Die Kombination der vier Emotionen Freude, Trauer, Wut und Furcht in drei Abstufungen sowie die per Analogsticks frei beweglichen Arme machen Euch zum grinsenden Puppenspieler Eurer persönlichen Marionetten-Show. Recht komplexe Absprachen sind überdies bei den Mehrspieler-Herausforderungen des Story-Modus nötig. In den Entwickler-Levels verteilte Schilder zeigen Euch an, wo Ihr die Option habt, mit 2-4 Spielern auf die Jagd nach Bonus-Objekten zu gehen. Wenn Ihr dann z.B. vier physikalisch korrekt simulierte Holzräder an der jeweils passenden Position halten müsst, ist an eine Koordination per Textchat nicht mehr zu denken. An solchen Stellen benötigt Ihr vor allem zwei Dinge: ein Headset und tolerante Nachbarn, die bei Eurem hysterischen Rumgebrülle nicht gleich die Polizei holen.

Spielen

Die Betätigungsfelder Eurer Sackboys lassen sich in drei Parts unterteilen. Geleitet vom ironischen Tutorial-Märchenonkel beschäftigt Ihr Euch zunächst mit dem 'Spielen'-Part. In den 25 Levels der Programmierer lernt Ihr das etwas träge Renn- und Sprung-Verhalten Eures Sackboys kennen, schiebt mit gehaltener R1-Taste Treppenstufen aus greifbarem Stoff zurecht und begreift die Rücksetzfunktion: Ihr sammelt keine Leben, sondern bekommt bei jedem aktivierten Wegpunkt eine festgesetzte Anzahl neuer Versuche zugesprochen. Ansonsten ähnelt der Geschichtsmodus im Großen und Ganzen einem klassischen Jump'n'Run. Das Besondere ist der Look und die Mechanik des zusammengeleimt und -geschraubt wirkenden Spieleplaneten. Vehikeln wie Luftschiffen, beweglichen Plattformen oder Pendeln begegnet Ihr auch in anderen Genre-Vertretern. Während dort aber die Objekte und Bewohner einer Spielwelt auf herkömmliche Weise gerendert oder gepixelt werden, besteht bei "LBP" alles aus plastisch dargestellten Grundmaterialien wie Holz, Metall oder Gummi. So besteht eine bewegliche Plattform aus einem physikalisch korrekten Hebelmechanismus, hängt an einem Seil oder einem Ballon. Komplexere Kreaturen, wie ein bildschirmgroßer Sumoringer-Boss, wurden aus bemalten Einzelteilen, motorisierten Bolzen und einem Satz kleiner 'Gehirne' gefertigt, die gleichzeitig als Energieleiste fungieren und das Gegner-Verhalten festlegen. Kurz: Sämtliche Levels, Objekte und Kreaturen des Spiels wirken, als hätte eine superbegabte Waldorf-Schulklasse ein reales Jump'n'Run-Level gebastelt und mit einem HD-Videorekorder abgefilmt. Das sieht nicht nur apart aus, sondern deckt sich auch mit der Philosophie der Entwickler: Theoretisch könnt Ihr jedes mitgelieferte Level im Editor nachbauen. So fungiert das gesamte Solospiel gleichzeitig als eine Art Vorübung zum zweiten Drittel des Spiels.

Bauen

Ihr könnt den 'Bau'-Modus von zwei Seiten angehen: Entweder nehmt Ihr bereits fertige Elemente, die Ihr als



PS3 Aufgabe für vier Spieler: Erst wenn alle vier Zeiger auf dem richtigen Symbol stehen, aktiviert das grüne Schaltelement am oberen Bildschirmrand den Türöffner.



"GUT"

Ulrich Steppberger

Dem Gute-Laune-Charme der Sackboy-Truppe kann ich mich nicht entziehen; grafisch ist "LittleBigPlanet" eine Wucht: Putzige Hauptdarsteller, überaus realistisch wirkende Objekte und humorvolles Design muss man einfach mögen. Der Editor kann viel, doch letztlich dürften nur Bastlernaturen mit sehr viel Zeit sehenswerte Ergebnisse zustandebringen – bei der Online-Beta gab es wesentlich mehr Pfui als Hui zu erleben. Zur großen Begeisterung fehlt mir aber der Spielkomfort: Die Sackboys steuern sich für mein Gefühl zu träge, die Sprünge sind nicht immer einzuschätzen. Und die automatische Ebenen-Wechselei nervt mich manchmal gewaltig. Vom Spielen hält es mich zum Glück nicht ab.



"SUPER"

Max Wildgruber

Ich kann Ulrichs Kritikpunkten nicht widersprechen. Mein Wilgruwitsch-Sackboy verhält sich träge und die Ebenen-Automatik nervt beim Spielen und Levelbauen. Ist mir aber wurscht! Denn ich kann meinen Wilgruwitsch-Sackboy und auch sonst jede beknackte Idee, die ich schon immer mal in einem Plattform-Spiel sehen wollte, selber basteln. Dass ich für ein so offenes System marginale Abstriche bei der Bedienung machen muss und der mächtige Editor so manch unkreativen Noob verschrecken mag, geht mir am Sackboy vorbei! "LBP" stellt für uns die unschätzbare Chance dar, endlich zu beweisen, dass wir origineller, subversiver und fleißiger sind als alle Nutzer konservativer Medien. Auf geht's!



PS3 Feurige Hüpfpassagen wie diese nutzen alle drei Tiefenebenen des Spiels. Dabei springen Eure Sackboys automatisch in den Raum und dadurch manchmal daneben.

Belohnung im Story-Modus erhalten habt, oder Ihr baut Euer Level von Grund auf neu. Dafür stehen Euch diverse Werkzeuge und Skript-Elemente, die Ihr in witzigen Tutorial-Übungen freischaltet, zur Verfügung. 'Spiel' und 'Bau'-Part greifen so nahtlos ineinander: Sobald Ihr einen Gegner oder ein Hindernis im 'Spiel'-Modus überwunden habt, bekommt Ihr es als Bau-Element. Dementsprechend agiert Ihr auch im 'Bau'-Modus stets in der Haut Eures Sackboys, der sich wahlweise in klassischer Jump'n'Run-Manier fortbewegt oder frei schwebend das gesamte Level überblickt. Ganz so spielend einfach, wie Ihr die Grundkenntnisse erwerbt, ist die Levelkonstruktion allerdings nicht. Wer komplett eigene Ideen umsetzen will, die auch noch gut aussehen sollen, schafft das logischerweise auch nicht schneller als ein professioneller Spieldesigner. Probleme wie ungenau funktionierende Apparaturen oder die fehlerfreie Ansteuerung der nicht optimalen Sprung-Automatik in die drei Tiefenebenen lassen sich momentan nur mit zeitaufwändigem Ausprobieren lösen.

Teilen

Sobald die Verkaufsfassung in den Regalen steht und die Unterstützung des Spiels über PSN angelaufen ist, könnten solche Anfängerfragen natürlich von einer lebendigen Community beantwortet werden. Das gegenseitige Besuchen der eigenen Levels und das Tauschen selbstgemachter Objekte stellt nämlich den dritten großen Teil von "LBP" dar. Was sich im inzwischen abgelaufenen Online-Betatest gut anließ, kann natürlich erst in seiner fertigen Ausprägung vollends beschrieben werden. Durch die Verschiebung der Veröffentlichung von "LBP" (siehe Kasten) können wir Euch die Community und die besten Selfmade-Levels erst in der nächsten M!-Ausgabe vorstellen. *mw*

VIEL LÄRM UM...



...nichts! Könnte man meinen, wenn man den Grund für die Verschiebung des "LBP"-Releases auf Anfang November erfährt: In der verwendeten Lizenz-Musik werden Koran-Verse gesungen. Im Islam ist so etwas verboten. Der Hinweis eines Moslems im offiziellen Sony-Forum führte zur rigorosen Reaktion: Rückruf der bereits verkauften US-Fassungen und ein neuer Veröffentlichungstermin für die bereinigten US- und EU-Versionen. Bleibt zu hoffen, dass der Turban des Magiers in Kapitel 7 nicht auch zum Politikum wird!



PS3 Krieg der M!-Boys: Während Philip seelenruhig sein Sackgirl per 'Pop-It'-Menü schmückt, klatschen sich Max und Markus beim Watschentanz. Nach einer erfolgreich verabreichten Backpfeife schüttelt Euer Sackboy die schmerzende Hand aus.

Entwickler	**Media Molecule, England**
Hersteller	**Sony**
Termin	**7. November**
Preis	**70 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: deutsch**

- » 25 geniale Entwickler-Levels, Minispiele und ein theoretisch unbegrenzter Nachschub an selbstgemachtem Material
- » komplexer Level-Editor in verspielter Jump'n'Run-Manier

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10	88
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Innovatives Build'n'Jump'n'Run für gesellige Sackleute und Kreativköpfe mit Hüpfspiel-Vorliebe.**

Saints Row 2

PS3 360 Action 

"GTA IV"-Star Niko Bellic ist für Euch ein sentimentales Weichei? Dann seid Ihr bei "Saints Row 2" richtig – dort agieren 'Helden', die keine Moral, Rücksicht oder gar sympathische Wesenszüge kennen. Nach der handfesten Explosion am Ende des Vorgängers erwacht Ihr Jahre später aus dem Koma, habt ein neues Gesicht und/oder Geschlecht (dem flexiblen Charakter-Editor sei Dank) und flüchtet aus dem Knast. Danach wiederholt sich die Geschichte: Ihr kehrt nach Stilwater zurück und radiert drei Konkurrenzgangs rücksichtslos aus.

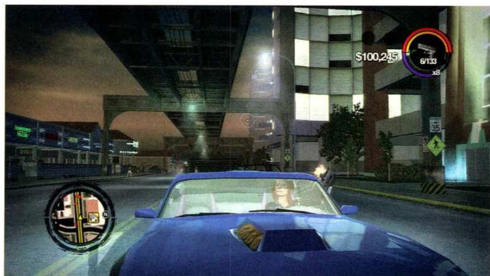


PS3 Wer lacht da über mein Outfit? Auch als Gangster-Borat pumpt Ihr Gegner ohne Rücksicht mit Blei voll.

Gangkriege wie gehabt

Das altbekannte Stadtgebiet dient als angemessen große Spielwiese, ist aber optisch wenig ansehnlich. Triste Texturen bestimmen das Bild, dazu kommen viel Tearing, regelmäßige Ruckler und begrenzte Sichtweite – für ein ansonsten doch recht ambitioniertes Sandkastenspiel kein Ruhmesblatt. In einem grafischen Aspekt wurde aber doch zugelegt: Die Menschen sehen deutlich besser aus und bewegen sich realistischer als beim 'Springe mit beiden Beinen ab'-Vorgänger. Ein automatisches Zielsystem haben sich die Entwickler erneut gespart, geballert wird strikt mit manueller Ausrichtung des Zielkreuzes. Das klappt zum Glück jedoch unproblematisch.

Während die Missionen weitgehend Genrestandard sind (fahre hierhin, töte diesen, bewache jenes), stecken mehr Ideen in den Nebentätigkeiten. Mit denen erarbeitet Ihr Euch Geld, das Ihr in zahlreichen Läden für Klamotten und mehr verpulvert, und Respekt – nur wenn der steigt, geht die Hauptstory weiter. Das kann schon mal lästig sein, wenn Ihr mittendrin wieder Extratouren machen müsst, weil Ihr die 'Zulassung' zu den Aufträgen verlängern müsst, bindet aber die optionalen Aufgaben intelligent ein. Ein Dutzend Aktivitäten sind in der Stadt zu finden und reichen von schnödem Drogen- und Damenhandel und Wettrennen bis hin zu skurrilen Disziplinen: Schützt als Bodyguard Promis vor aufdringlichen Fans oder senkt den Wert von Gebäuden, indem Ihr sie mit Kot besprüht. Ein paar Tätigkeiten fielen dem deutschen Jugendschutz zum Opfer: Generell bleibt hierzulande außen vor, was mit Feuer, Flammenwerfern und abgefackelten Menschen zu tun hat. Auch einige andere Waffen und Brutalitäten wurden entsorgt. Was übrig blieb, bietet immer noch viel Abwechslung und ist auch alles andere als zimperlich.



360 Vorsicht, Frau am Steuer: Im Zuge der Gleichberechtigung darf Euer unmoralischer, gewissenloser und ziemlich unsympathischer Antiheld auch weiblich sein.

Für Online-Gangster gibt es Deathmatches oder einen interessanten Revier-Modus, bei dem zwei Gruppen in Aktivitäten Geld verdienen und sich um die Vorherrschaft in Stilwater rangeln. Dazu gesellt sich die ausgewachsene Koop-Funktion: Mit der dürft Ihr ähnlich wie bei "Mercenaries 2" jederzeit bei einem anderen Mitspieler einsteigen und dann gemeinsam Aufträge absolvieren.

So erweist sich THQs böse Ganovenmär trotz ihrer optischen Schwächen als gelungener Zweit-Titel für Sandkastenkiller, die "GTA IV" schon auswendig kennen oder es gern etwas gröber mögen. *us*



Ulrich Steppberger

"GUT"

Dem ersten "Saints Row" konnte ich nicht viel abgewinnen, der Nachfolger schlägt sich besser – und das trotz (für mich) gänzlich charmefreier Charaktere. Denn zu tun gibt es eine ganze Menge, dank einstellbarem Schwierigkeitsgrad und fairer Checkpoints kommt kaum Frust auf. Das eingängige Missionsdesign und die teils ziemlich abgedrehten Nebenaufgaben halten bei der Stange, zumal alles auch zu zweit angegangen werden kann. Allerdings sollte ein Spiel, das sichtlich "GTA IV" nacheifert, annähernd so gut aussehen – das schafft "Saints Row 2" nicht. Der große Rivale ist in vielen Aspekten besser, doch wer den Gangster ohne Gewissen rauslassen will, verbringt hier unterhaltsame Stunden.



360 Ab in die Luft: Im Gegensatz zum Vorgänger könnt Ihr Stilwater nun auch mit dem Helikopter bereisen.



PS3 Das ist Fäkalhumor: Als Auftragsrächer geht Ihr mit einem Container voller Exkremente auf Spritztour.

Entwickler	**Volition, USA**
Hersteller	**THQ**
Termin	**28. November**
Preis	**70 Euro**

Unterstützt » **bis 12 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: deutsch**

- Hauptfigur frei erstellbar
- 08/15-Handlung rund um Gangkriege
- jede Menge Nebenbeschäftigungen
- Story-Modus auch kooperativ spielbar
- installiert 3,5 GB auf der PS3-Festplatte

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	9 von 10

80

FAZIT » **Hinter der tristen Technik versteckt sich ein gelungener "GTA"-Rivale, in dem so manche spaßige eigene Idee steckt.**

Special Edition
mit Exklusiv-Cover

nur hier oder im Internet
unter www.maniac.de



Die Special Edition von M! (exklusives Cover) bekommst Du nur im Abo. Sie ist limitiert, nicht am Kiosk erhältlich und nur Abonnenten können sie nachbestellen.

WEITERE ABOVORTEILE:

- **15% GÜNSTIGER**
  12 AUSGABEN FÜR NUR 45,90 €
- **FRÜHER ALS AM KIOSK**
  LIEFERUNG FREI HAUS
- **JEDERZEIT KÜNDBAR**
  GELD-ZURÜCK-GARANTIE

TELEFONISCHE BESTELLUNG:
(089) 85 85 38 45

In-Time Aboservice
Special M!dition
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

Dieser Abschnitt passt in einen Fensterbriefumschlag

Ich abonniere M! für 12 Ausgaben zum **Vorzugspreis von 45,90 Euro**. Die Special Edition mit Exklusiv-Cover gibt es nur im Abo. Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich die M! nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de).
Zu viel gezahltes Geld erhalte ich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time Aboservice, Code M!, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder per Email an abo@maniac.de.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

Konto Nummer

Bankleitzahl

Zahlungsweise bitte ankreuzen

- ☐ gegen Rechnung
- ☐ bequem per Bankeinzug (nebenan ausfüllen)

Siren: Blood Curse

PS3 Action-Adventure 

Sonys innovative, aber frustige PS2-Gruselabenteuer "Forbidden Siren 1&2" erhalten eine Fortsetzung auf der PS3. Zuerst sollte "Blood Curse" episodenweise im PlayStation Network erscheinen. Nun bekommt Ihr auf Blu-ray den vollen, ungeschnittenen Umfang von zwölf Episoden. Der Aufbau gleicht den Prequels: Häppchenweise kämpft Ihr in mehreren Kapiteln ums Überleben der wechselnden Protagonisten. Die Geschichte greift Ereignisse des ersten Teils auf: Ein amerikanisches Kamerateam sucht in Japan nach dem verschwundenen Dorf Hanuda und wird Zeuge eines blutigen Rituals. Allerorts tauchen im dichten Nebel Shibitos (Untote) auf. Sie orten sogar Euren Taschenlampenschein sowie Schritte und greifen umgehend an. Im Nahkampf habt Ihr kaum eine Chance: Oft seid Ihr unbewaffnet unterwegs oder müsst auf wenig wirksame Utensilien wie Rohre oder Spaten zurückgreifen. Nur selten findet Ihr eine Schusswaffe – vorsichtiges Vorgehen ist überlebenswichtig. Beim Durchforsten von Reisfeldern, Krankenhäusern, Bergstraßen und Minen scannt Ihr die Umgebung mittels L2-Taste: Das verrät nicht nur die Position der Gegner, sondern teilt den Bildschirm vertikal. Auf der rechten Seite blickt Ihr durch die Augen des angewählten Shibito, während Ihr linkerhand weiter normal agiert. So studiert Ihr deren Routen und schleicht hinter ihrem Rücken vorbei. Gibt es kein Durchkommen, erledigt Ihr die Burschen mit einer Überraschungsattacke. Die engen Areale besucht Ihr mehrmals mit verschiedenen Personen – manchmal auch mit Begleitung. Im Archiv durchforstet Ihr gesammelte Dokumente und Videos. *ts*



Thomas Stuchlik

"GEHT SO"

Ich liebe J-Horror im Stil von "Silent Hill". Doch mit "Siren" werde ich nicht warm, auch wenn einige Mankos der Vorgänger eliminiert wurden. Viele Checkpoints reduzieren Frustmomente beim häufigen Bildschirmtod. Der hellwachen KI entgeht nichts – nur mit taktischer Vorgehensweise kommt Ihr weiter. Leider erlaubt der lineare Spielablauf wenig Freiheiten. Richtig Atmosphäre kommt bei der schaurigen Grafikkulisse auf – die düsteren Szenarien und brabbelnden Zombies lassen Euch erschauern. Schade, dass das Kampfsystem dabei genretypisch plump ausfiel.



PS3 Schaut durch die Augen der Zombie-Krankenschwester (rechts), um Euren weiteren Weg zu planen. Im Krankenhaus schaltet Ihr das EKG um, um sie abzulenken.

Entwickler	**Sony, Japan**
Hersteller	**Sony**
Termin	**im Handel**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch/japanisch, Text: deutsch**

- per Splitscreen lässt sich das Sichtfeld der Gegner zuschalten
- in 12 TV-artige Episoden unterteilt
- 7 spielbare Charaktere
- archivierbare Story-Schnipsel

SPIELSPASS 70

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » **Sonys Grusel-Episoden punkten mit innovativer Zombiesicht und düsterer Atmosphäre, kranken aber an der Linearität.**

Time Hollow

DS Adventure 

Kreuzt die Spielmechanik von "Phoenix Wright" mit dem Erzählkonzept von "Zurück in die Zukunft" und schon habt Ihr "Time Hollow". Das Standbild-Adventure erzählt in sechs Kapiteln die Geschichte des Schülers Ethan, der eines Morgens mit der Gabe erwacht, die Wendepunkte im Leben seiner Mitmenschen als visionäre Rückblenden zu erleben. Zusammen mit dem gleichfalls plötzlich auftauchenden 'Hollow Pen' kann Ethan am Ort der Rückblenden Zeitlöcher öffnen, um bestimmte unerwünschte Ereignisse der Vergangenheit ungeschehen zu machen und somit die Gegenwart zu ändern. Zwei Einschränkungen machen die Sache spannend: Erstens könnt Ihr nur Löcher öffnen, wenn Ihr genügend Informationen zur jeweiligen Rückblende gesammelt habt. Zweitens verfügt der 'Hollow Pen' nur über begrenzte Energiereserven. Also tippt Ihr Euch auf der Suche nach Indizien und Energieperlen durch Anime-Standbilder, verhindert grausige Verkehrsunfälle, rettet Hunde vor dem Feuertod und sucht nach Ethans verschwundenen Eltern. In passabel übersetzten Dialogen geht Ihr dem Lauf der Zeit auf den Grund. *mw*



DS Ethan wirft sich bei seinen Zeitgrabungen in "Phoenix Wright"-Pose.



DS Zeitfluss: Früher stand hier ein Baum, dann ein Laden, nun gar nichts mehr.



Max Wildgruber

"GEHT SO"

Die Idee von "Time Hollow" ist zeitlos, die Anime-Optik stilecht und die Mystery-Musik kommt in meine Sammlung. Das Spiel nicht. Zu viele (Zeit-)Löcher in der Handlung, umständliche Dialogmenüs ohne eine 'Abbruch'-Option und das aufgesetzte Energie-Feature machen "Time Hollow" zur hohlen Nuss. Außerdem renne ich zu oft durch Ethans Städtchen, um seine fette Katze, einen planlos herumtollenden Hund oder einen plötzlich verschwundenen Mitschüler zu suchen, nur um einmal mehr die zwei Handvoll immer gleichen Orte abzuklappern. Freunde von atmosphärisch-meditativen Suchbild-Spielen könnten eine Erleuchtung haben. Für alle anderen ist es Zeitverschwendung.

Entwickler	**Konami, Japan**
Hersteller	**Konami**
Termin	**30. November**
Preis	**29 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler (offline), Text: deutsch**

- Anime-Zeitparadoxon in 6 Kapiteln
- grabt per Stylus-Minispiel Löcher in die Zeit und verändert die Vergangenheit
- besondere Ereignisse werden in sauber animierten Filmen präsentiert

SPIELSPASS 64

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » **Biederes Point'n'Tipp-Adventure mit witziger Grundidee. Atmosphärisch ansprechend, spielerisch mittelprächtig.**

BioShock



PS3 360 Action-Adventure 

Wenn es über ein Jahr dauert, bis "BioShock" von der Xbox 360 auf die PS3 umgesetzt wird, darf man schon ein paar Verbesserungen erwarten. Die gibt es auch, wenngleich das spielerische Grundgerüst identisch bleibt: Nach einem Flugzeugabsturz gelangt Ihr in die elitäre Unterwasserwelt Rapture, wo Ihr genmodifizierte Gegner sowie das gruselige Gespann aus Big Daddy und Little Sister bekämpft. Bestimmt selbst, welche Stärken Ihr mit Plasmiden und Toniken fördert, während Ihr die Art-déco-Welt und ihre Geheimnisse erkundet.

Auf der PS3 finden sich vier frische Plasmide, die für Xbox 360 per Download erhältlich sind. Schleudert mittels 'Sonic Boom' Feinde und Gegenstände mit Wucht nach hinten oder senkt die Preise an den Automaten mit dem 'Vending Expert'. Praktisch, denn mit dem neuen 'Survivor'-Schwierigkeitsgrad sind Geld und Munition knapp – jede Kugel zählt, heißt es da. Legt also den Schwerpunkt auf Plasmide, mit denen Ihr Widersacher gegeneinander aufstachelt, oder konzentriert Euch aufs Hacken von schießwütigen Wachdrohnen.

Technisch gibt's wenig zu meckern. Manche Texturen sind mau; wenn viel auf dem Bildschirm passiert, sinkt manchmal die Bildrate. Die angekündigten 'Challenge Rooms' stellen Eure Rätsel- und Kombinationsfähigkeit auf den Prüfstand, sind aber im Spiel nicht enthalten. Wann der (kostenpflichtige?) Zusatzinhalt kommt, ist unklar. Die deutsche Version erscheint mit weniger Schnitten als auf der Xbox 360.

Nach dem Durchspielen erhaltet Ihr einen exklusiven, aber unspektakulären Video-Vorgeschmack auf "BioShock 2: Sea of Dreams". *mh*



"SUPER"

Michael Herde

"BioShock" ist und bleibt ein Ausnahmespiel. Die Vielzahl an Vorgehensweisen und die sensationelle Atmosphäre packen mich auch auf der PS3. Minimale Slowdowns stören ebenso wenig wie vereinzelt gering aufgelöste Texturen. Erfreulich: Auch in der deutschen Version darf ich nun via Telekinese brennende Leichen herumwirbeln. Während die deutsche Synchro Referenzklasse hat, sind die vier frischen Plasmide nur nett. Leider gibt es die angepriesenen Puzzle-Kammern nur separat. Die hätten die lange Wartezeit sicherlich versüßt.



PS3 Keine Chance für den Splicer: Mit gehackter Drohne kämpft es sich leichter.

Entwickler	2K & Digital Extremes, USA
Hersteller	Take 2
Termin	im Handel
Preis	60 Euro

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- » enthält zwei verschiedene Enden
- » installiert 5 GB auf Festplatte (PS3)
- » **PS3 vs. 360:** Die PS3-Version enthält neue Plasmide und abstellbare Vita-Chambers. Technisch sind die Versionen gleichwertig.

SPIELSPASS 93

Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	–
Grafik	9 von 10
Sound	10 von 10

FAZIT » **Gruseliges Ego-Abenteuer mit tollen Fähigkeiten und Kämpfen in einer atmosphärisch einzigartigen Unterwasserwelt.**

Brothers in Arms: Double Time

Wii Ego-Shooter 

Während Sergeant Matt Baker und seine Kameraden auf Xbox 360 und PS3 den "Hell's Highway" beschreiten, schiebt Ubisoft eine Umsetzung der beiden Vorgänger für Wii nach. Auf zwei Silberlingen begeben sich Shooter-Fans mit Hang zu deckungslastigen Flankier-Scharmützeln auf die "Road to Hill 30", in "Earned in Blood" geht es Seite an Seite mit Joe Hartsock auf Nazi-Jagd.

Kern der Spiele ist das taktische Aufstellen Eurer Kameraden, um gegnerische Verbände in die Zange zu nehmen. Deutet dazu auf einen beliebigen Punkt und drückt die A-Taste, um die Kollegen dort zu positionieren. Weist Ihr auf Gegner, gebt Ihr mit der gleichen Taste den Feuerbefehl. Rote bzw. weiße Kreise über den Feindeshäuptern geben an, auf wen ihre Aufmerksamkeit gerichtet ist. Bei weißen Kringeln wagt Ihr Flankiermanöver und deckt Gegner mit Granaten und Blei ein.

Ehe einigermaßen flotte Aktionen von der Hand gehen, vergeht einiges an Eingewöhnungszeit. Dann aber klappt's prima, obwohl typische Wii-Mätzchen die gefühlte Souveränität schmälern: Nach dem Granatenwerfen per Remote schaut Euer Alter Ego schon mal orientierungslos in die Luft, Schusswechsel hingegen leiden unter der schwachen KI der oft weit entfernten Gegner, bei denen Treffer schwer fallen.

Davon abgesehen fordert der Weltkrieg im Doppelpack mit eingestreuten Panzereinsätzen, Beschützermissionen und vielfältigen Umgebungen, die allesamt stimmig in Szene gesetzt wurden. Leider ist es den Programmierern nicht gelungen, eine vernünftige Bildrate und schöne Texturen aus der Konsole zu kitzeln. In der von Grün und Grau dominierten Landschaft gehen Details unter, insgesamt wirkt "Brothers in Arms Double Time" im Rahmen der technischen Möglichkeiten schwächer als die Xbox-Version.

Da Wii-Besitzer ohnehin nur spärlich mit Ego-Action bedient werden, kann man über die Macken hinwegsehen, zumal der Preis fair ist. *mh*



Wii Kamerad Hartsock erhält einen Feuerbefehl und nagelt die Deutschen fest.



"GEHT SO"

Michael Herde

Zwei Spiele zum Preis von einem klingt verlockend. Der um Authentizität bemühte Acion-Mix macht Spaß, wenn man erst einmal mit der Steuerung zurechtkommt. Neben dem permanenten Ruckeln und hampeligen Animationen trüben fummelige Schusswechsel das Kriegstreiben. Manch einer mag das als realistisch bezeichnen, ich nenne das altbacken. Außerdem stören unsichtbare Levelgrenzen das bedrohliche Ambiente.

Entwickler	Demiurge Studios, USA
Hersteller	Ubisoft
Termin	im Handel
Preis	60 Euro

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- » enthält die Episoden "Road to Hill 30" und "Earned in Blood"
- » Granatenwurf optional via Fernbedienung
- » erfreulicherweise gibt es keine Minispiele im Weltkrieg-Setting

SPIELSPASS 65

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » **Technisch maue Umsetzung der ersten beiden "Brothers in Arms"-Titel, die mit taktischem Anspruch unterhalten.**

Ausgewählte Casual Games

EYETOY PLAY: HERO & POMPOM PARTY

PS2



In "EyeToy Play: Hero" schlüpft Ihr in die Rolle eines wagemutigen Ritters und macht aus Ego-Sicht dem bösen Hexer den Garaus. Bewaffnet seid Ihr mit einem grünen Plastikschwert, dessen Bewegungen von der EyeToy-Kamera eingefangen werden. In 20 launigen Levels weicht Ihr Banditen aus, düst mit einer Lore durch Minen, kämpft auf dem Rücken eines Drachen und bestreitet Bosskämpfe – ein kurzweiliger Spaß für den kleinen Abenteurer.

"EyeToy Play: Pom-Pom Party" richtet sich dagegen ans weibliche Publikum. Zwei Pompoms in grün und pink sind im Lieferumfang enthalten. In den Reaktionsspielchen vollführt Ihr Posen und zeichnet Figuren nach. Die Farberkennung der Kamera klappt sehr gut und auch das eingebaute Mikrofon kommt zum Zug: Ruft während Eurer Performance 'Party', 'Hey' oder 'Wah'. Im Zweipieler-Modus tanzt Ihr zusammen oder gegeneinander, ein Turnier ermittelt die beste unter vier Cheerleadern. Trotz 25 Songs wird's schnell langweilig. Am Ende jeder Stage speichert Ihr Fotos und Videos Eures Auftritts in einer Galerie.



PS2 Die EyeToy-Kamera setzt die Bewegungen des Schwerts in Echtzeit um.



PS2 Bewegt die Pompoms korrekt zu den eingeblendeten Symbolen.

EyeToy Play: PomPom Party

SPIELSPASS 4

Entwickler	Sony, England
Hersteller	Sony
Preis	20/40 Euro

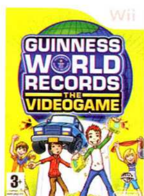
EyeToy Play: Hero

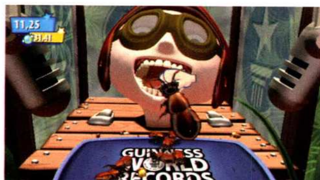
SPIELSPASS 8

Entwickler	Sony, England
Hersteller	Sony
Preis	20/40 Euro

GUINNESS WORLD RECORDS

Wii DS





Wii Lecker: Kakerlaken verspeisen ist eine Disziplin.

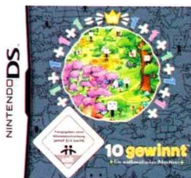
Uninspirierte Minispiel-Sammlungen gerade für Wii gibt es inzwischen wie Sand am Meer, "Guinness World Records" schafft das Kunststück, sich ordentlich davon abzuheben. 40 Disziplinen wie Waschmaschinenweitwurf, Telefonbuch zerreißen, Tempo-Tättowieren oder Schafe scheren stehen auf dem Programm – die Bedienung ist simpel und damit familienfreundlich. Witzige Cartoongrafik setzt die Aufgaben unterhaltsam in Szene. Gerade auf dem DS, der hochkant gehalten wird, kommt sie gut zur Geltung. Für Motivation sorgt die Rekordjagd, dank Internetanbindung könnt Ihr Eure Leistungen weltweit oder regional vergleichen.

SPIELSPASS 7

Entwickler	Traveller's Tales, UK
Hersteller	Warner
Preis	40 Euro

10 GEWINNT

DS





DS Knuffig und knifflig: Rätsel wie die Streichhölzergewichtung sind nicht ohne.

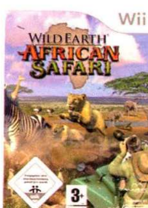
"Ein mathematisches Abenteuer" verspricht Nintendo mit "10 gewinnt" – und übertreibt nicht. Ihr landet in einem Feenland, das Ihr in vereinfachter Point'n'Click-Manier bereist und dort rund 30 Rätselsorten aufspürt. Bei denen dreht es sich stets um Zehnersummen, das zu erreichende Ergebnis muss also mit zehn multiplizierbar sein. Die Aufgaben reichen von einfachen Zähltests bis zu durchaus kniffligen Geschicklichkeitsprüfungen unter Zeitdruck. Abwechslung wird groß geschrieben, die schräge Grafik ist hübsch und die quirlige Story motivierend – nicht nur für Casual-Spieler. Ein echter Geheimtipp.

SPIELSPASS 8

Entwickler	Nintendo, Japan
Hersteller	Nintendo
Preis	30 Euro

WILD EARTH: AFRICAN SAFARI

Wii



Enttäuscht, dass "Afrika" (PS3) nicht nach Europa kommt? Dann macht eine "African Safari" auf Wii. Die sieht grafisch mau aus, dank simpel funktionierender Steuerung, ordentlich Umfang und etlichen Savannentieren kommt aber Urlaubsstimmung auf. Als Fotograf marschiert Ihr frei durchs Buschland und watet durch Flüsse, nur Berge sind tabu; mit Eurer Kamera (inkl. Zoom) knipst Ihr unzählige Bilder und erfüllt die Tierwünsche des Auftraggebers. Gezielt und abgedrückt wird ganz einfach per Remote. Sämtliche Tiere sind friedlich, der Spielablauf sehr gemächlich. Lobend zu erwähnen sind das Fotoalbum für die besten Bilder und die interessanten Tier-Infos.

SPIELSPASS 5

Entwickler	Super X, USA
Hersteller	Majesco
Preis	40 Euro



Wii Minispiel: Elefant duscht schmutzige Tiere.

Im Oktober erhältlich

PLAYSTATION 2

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Buzz! Junior: Verrückte Rennen	Sony	Denken	40 Euro
Dancing Stage SuperNOVA2	Konami	Musikspiel	30 Euro
EyeToy Play: Hero	Sony	Geschicklichkeit	40 Euro
EyeToy Play: PomPom Party	Sony	Geschicklichkeit	40 Euro
FIFA 09	Electronic Arts	Sportspiel	50 Euro
James Bond: Ein Quantum Trost	Activision	Action	40 Euro
Klaus Gronewalds Sports Challenge	Oxygen	Sportspiel	30 Euro
Lego Batman	Warner	Action	30 Euro
Monopoly	Electronic Arts	Simulation	30 Euro
Monster Lab	Eidos	Action	40 Euro
MotoGP 08	Capcom	Rennspiel	30 Euro
NBA Live 09	Electronic Arts	Sportspiel	50 Euro
NHL 09	Electronic Arts	Sportspiel	50 Euro
Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	40 Euro
SingStar Turkish Party	Sony	Musikspiel	30 Euro
Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	30 Euro
SpongeBob und seine Freunde: Die Macht des Schleims	THQ	Geschicklichkeit	30 Euro
Tak: Das Geheimnis des glühenden Kristalls	THQ	Jump'n'Run	30 Euro

PLAYSTATION 3

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
007: Ein Quantum Trost	Activision	Action	70 Euro
BioShock	Take 2	Action-Adventure	60 Euro
Blitz: The League II	Midway	Action	60 Euro
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubisoft	Ego-Shooter	60 Euro
Dead Space	Electronic Arts	Action	70 Euro
Fallout 3	Bethesda	Rollenspiel	70 Euro
Far Cry 2	Ubisoft	Ego-Shooter	60 Euro
FIFA 09	Electronic Arts	Sportspiel	70 Euro
Fracture	LucasArts	Action	70 Euro
Lego Batman	Warner	Action	50 Euro
LittleBigPlanet	Sony	Simulation	70 Euro
Midnight Club: Los Angeles	Take 2	Rennspiel	60 Euro
Monopoly	Electronic Arts	Simulation	60 Euro
MotoGP 08	Capcom	Rennspiel	60 Euro
NBA Live 09	Electronic Arts	Sportspiel	70 Euro
Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	70 Euro
Rapala Fishing Frenzy	Activision	Simulation	50 Euro
Siren Blood Curse	Sony	Action-Adventure	30 Euro
Socom: Confrontation	Sony	Ego-Shooter	40 Euro
Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	70 Euro

XBOX 360

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
007: Ein Quantum Trost	Activision	Action	70 Euro
Blitz: The League II	Midway	Action	60 Euro
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubisoft	Ego-Shooter	60 Euro
Command & Conquer: Red Alert 3	Electronic Arts	Strategie	60 Euro
Dead Space	Electronic Arts	Action	70 Euro
Fable 2	Microsoft	Rollenspiel	70 Euro
Fallout 3	Bethesda	Rollenspiel	70 Euro
Far Cry 2	Ubisoft	Ego-Shooter	60 Euro
FIFA 09	Electronic Arts	Sportspiel	60 Euro
Fracture	LucasArts	Action	70 Euro
Lego Batman	Warner	Action	50 Euro
Midnight Club: Los Angeles	Take 2	Rennspiel	60 Euro
Monopoly	Electronic Arts	Simulation	60 Euro
MotoGP 08	Capcom	Rennspiel	60 Euro
NBA Live 09	Electronic Arts	Sportspiel	70 Euro
Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Sportspiel	60 Euro
Rapala Fishing Frenzy	Activision	Simulation	40 Euro
Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	70 Euro

Wii

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
007: Ein Quantum Trost	Activision	Action	60 Euro
Abenteuer auf dem Reiterhof: Die Wilden Mustangs	Ubisoft	Simulation	30 Euro
Army Men: Soldiers of Misfortune	Zoo	Action	40 Euro
Boogie Superstar	Electronic Arts	Musikspiel	30 Euro
Bratz Kids Party	Game Factory	Geschicklichkeit	50 Euro
Brothers in Arms Double Time	Ubisoft	Ego-Shooter	60 Euro
Build A Bear-Workshop	Game Factory	Geschicklichkeit	40 Euro
Carnival Games: Mini Golf	Take 2	Geschicklichkeit	30 Euro
Chocobo Dungeon	Square Enix	Rollenspiel	40 Euro
Disaster: Day of Crisis	Nintendo	Action-Adventure	50 Euro
EA Promi-Duell	Electronic Arts	Beat'em-Up	40 Euro
Fritz Chess	Gammick	Denken	40 Euro
Guiness World Records	Warner	Geschicklichkeit	40 Euro
Klaus Gronewalds Sports Challenge	Oxygen	Sportspiel	40 Euro
Lego Batman	Warner	Action	40 Euro
Littlest Pet Shop	Electronic Arts	Simulation	50 Euro
Margot's Word Brain	Zoo	Denken	30 Euro
Monopoly	Electronic Arts	Simulation	40 Euro
Monster Lab	Eidos	Action	50 Euro
More Game Party	Midway	Denken	30 Euro
My Horse and Me 2	Atari	Simulation	50 Euro
MySims Kingdom	Electronic Arts	Simulation	50 Euro
NBA Live 09	Electronic Arts	Sportspiel	40 Euro
Order Up	Zoo	Simulation	40 Euro
Rubiks Puzzle World	Game Factory	Geschicklichkeit	50 Euro
SimCity Creator	Electronic Arts	Simulation	50 Euro
SNK Arcade Classics Vol. 1	Ignition	Beat'em-Up	30 Euro
Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	40 Euro
SpongeBob und seine Freunde: Die Macht des Schleims	THQ	Geschicklichkeit	40 Euro
Tak: Das Geheimnis des glühenden Kristalls	THQ	Jump'n'Run	40 Euro
Wild Earth African Safari	Majesco	Simulation	40 Euro

PSP

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
FIFA 09	Electronic Arts	Sportspiel	40 Euro
Lego Batman	Warner	Action	40 Euro
Midnight Club: LA Remix	Take 2	Rennspiel	40 Euro
NBA Live 09	Electronic Arts	Sportspiel	40 Euro
Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	40 Euro
Star Ocean: First Departure	Square Enix	Rollenspiel	40 Euro

DS

TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
007: Ein Quantum Trost	Activision	Action	40 Euro
8 Ball All Stars	Oxygen	Sportspiel	30 Euro
Abenteuer auf dem Reiterhof: Das Schwarze Wildpferd	Ubisoft	Simulation	40 Euro
Animal Boxing	Gammic	Action	40 Euro
Bella Sara	Codemasters	Action	40 Euro
Bratz Kids Party	Game Factory	Geschicklichkeit	40 Euro
Cake Mania 2	Codemasters	Geschicklichkeit	30 Euro
Cosmetic Paradise	505 Games	Simulation	30 Euro
Crazy Machines	dtp	Denken	30 Euro
Das verrückte Labyrinth	dtp	Denken	30 Euro
Dementium: Die Anstalt	Gamecock	Ego-Shooter	40 Euro
Die Reitakademie: Das entscheidende Turnier	dtp	Simulation	30 Euro
Dinosaurier: Kampf der Giganten	Ubisoft	Simulation	40 Euro
Dungeon Maker	Eidos	Action-Adventure	40 Euro
Elite Forces	Gammic	Action	40 Euro
Family Park Tycoon	Ascaron	Simulation	30 Euro
FIFA 09	Electronic Arts	Sportspiel	40 Euro
Fritz & Fertig – Schach lernen und trainieren	Deep Silver	Denken	40 Euro
Guiness World Records	Warner	Geschicklichkeit	40 Euro
Insecticide	cdv	Jump'n'Run	40 Euro
International Athletics	THQ	Sportspiel	40 Euro
Korg DS-10	Nintendo	Musikspiel	40 Euro
Labyrinth	dtp	Denken	30 Euro
Lego Batman	Warner	Action	40 Euro
Little Red Riding Hood's Zombie BBQ	Gammic	Action	30 Euro
Littlest Pet Shop: Dschungel	Electronic Arts	Simulation	30 Euro
Littlest Pet Shop: Garten	Electronic Arts	Simulation	30 Euro
Littlest Pet Shop: Winter	Electronic Arts	Simulation	30 Euro
Lost in Blue 3	Konami	Action-Adventure	40 Euro
Martin Mystery	Ubisoft	Simulation	40 Euro
Maths Made Simple	505 Games	Denken	40 Euro
Mechanic Master	Midway	Denken	30 Euro
Mein Beautyhotel für Tiere	dtp	Simulation	30 Euro
Mein Französisch-Coach	Ubisoft	Denken	30 Euro
Mein geheimes Tagebuch	Oxygen	Simulation	30 Euro
Mein Make-Up	Oxygen	Simulation	30 Euro
Mein Westernpferd	dtp	Simulation	30 Euro
Meine Mode Kollektion	Oxygen	Simulation	40 Euro
Meine Tierarztpraxis in Australien	dtp	Simulation	30 Euro
Metal Slug 7	Ignition	Action	40 Euro
Monster Lab	Eidos	Action	40 Euro
Moto Racer	Nobilis	Rennspiel	40 Euro
My Boyfriend: Der Sommer meines Lebens	dtp	Simulation	30 Euro
MySims Kingdom	Electronic Arts	Simulation	40 Euro
Mystery Detective II	505 Games	Denken	40 Euro
Nanostray 2	Codemasters	Action	40 Euro
Naruto: Ninja Council 2	Tomy	Action	30 Euro
Phoenix Wright Ace Attorney: Trials & Tribulations	Nintendo	Simulation	40 Euro
Pipemania	Empire	Denken	30 Euro
Piraten: Volle Breitseite!	HHM	Action	40 Euro
Powerplay Pool	System 3	Sportspiel	40 Euro
Prey the Stars: Gabu der Gefräßige	THQ	Action	40 Euro
Quiz Taxi	SevenOne	Denken	30 Euro
Rubiks Puzzle World	Game Factory	Geschicklichkeit	40 Euro
Scotland Yard	dtp	Denken	30 Euro
Spider-Man: Web of Shadows	Activision	Action	40 Euro
SpongeBob und seine Freunde: Die Macht des Schleims	THQ	Geschicklichkeit	40 Euro
Tennis Masters	System 3	Sportspiel	40 Euro
Think Kids	dtp	Denken	30 Euro
Think Logik Trainer: Think again	dtp	Denken	30 Euro

FIFA 09 vs. Pro Evolution Soccer 2009

HD-Fußballgiganten im Vergleich – Runde 2: Wie kickt es sich online?

In geselliger Runde sind Sportspiele seit jeher Spaßgaranten: Was 1983 mit zwei Joysticks und "International Soccer" begann, erfreut sich 25 Jahre später ungebrochener Beliebtheit. Doch was machen, wenn die Kumpels keine Zeit haben oder mitten in der Nacht die Lust auf eine Partie Rasenschach kommt? Sucht via Xbox Live nach Gegnern oder stöpselt Eure PS3 an die weltweite Datenautobahn – dort werdet Ihr zu jeder Zeit fündig.

Das Monsterpaket

Wir beginnen mit "FIFA 09" und seinen geschätzen 250 verschiedenen Online-Varianten. Natürlich könnt Ihr einfach ein schnelles Spiel bestreiten, echten Internet-Profis ist das aber fast schon zu gewöhnlich. Sie nehmen stattdessen am 'FIFA International Worldcup' teil und greifen nach der Krone. Oder noch besser: gleich einen eigenen Online-Proficlub gründen, Matches mit 20 menschlichen Zockern austragen und anschließend die Topspieler anderer Vereine abwerben.

Der Star unter den Spielvarianten ist nämlich das Teamspiel 10-gegen-10. Nehmt Euch Zeit dafür: In der Lobby für eine spontane Partie wartet Ihr schon mal fünf Minuten, bis sich alle Spieler für eine Seite entschieden und Ihr Geplauder beendet haben. Perfekt, um zwischendurch ins TV-Programm zu zappen. Dumm nur, dass der nächste Auswahlbildschirm extreme Schnelligkeit erfordert – nur dann habt Ihr die Chance auf die beliebten Offensivpositionen. Endlich im Match angelangt, ist das gemeinsame Spielerlebnis mit 19 Kollegen beeindruckend und läuft meist ohne Lags ab. Die Krux am kollektiven Ballsport ist jedoch das menschliche Ego: Jeder kommt so selten an den Ball, dass er ihn – sofern er ihn endlich hat – nur äußerst ungern wieder abspielt. Die Folge sind Partien mit teils acht egoistischen Stürmern auf jeder Seite. Hier kann nur die Zeit zeigen, ob sich eine Spielkultur entwickelt, in der dieser tolle Modus sein Potenzial entfaltet.

Häh, meine Konami ID?

"PES 2009" auf der Xbox 360 macht im Vergleich zur verkorksten Online-Saison des letzten Jahres viel richtig. Meist flüssige Matches (1 vs. 1 oder 2 vs. 2), ein schnelles Lobby-System (nach Ländern geordnet) sowie die Möglichkeit, eigene Spielräume zu eröffnen, finden wir klasse. Auch die Idee mit den Kommentaren im Spiel (z.B. "Sorry, war keine Absicht" oder "Tolles Tor") ist ebenso simpel wie praktisch. Lediglich nach einer Wiederholung bleibt das Bild für ein bis drei Sekunden stehen – das betrifft aber alle Spieler, somit entsteht keinem ein Nachteil.

PS3-Bolzer genießen die gleichen Features, müssen aber Hürden überwinden: Wer via WLAN auf seinen Breitbandzugang zugreift, kann bei "PES 2009" je nach Router auf Probleme mit der Verschlüsselung stoßen. Leider existiert keine Universal-Lösung, fragt im Einzelfall in einem "PES 2009"-Forum nach Hilfe. Der zweite Nervfaktor ist die 'Konami ID', die zwingend gebraucht wird: Füllt via Software-Tastatur einige Menüs aus, erdenkt ebensoviele Passwörter und bestätigt die Anmeldung schließlich per E-Mail. Dann kann's 'schon' losgehen... *ms*



PS3 Das ist meiner! Weil beim 20-Spieler-Wettstreit von "FIFA 09" jeder immer den Ball haben will, vernachlässigen viele ihre Position und bilden 'Haufen'.



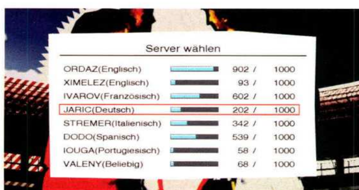
PS3 Die 'Adidas Live Season' aktualisiert jede Woche die Form Eurer Dribbelkünstler – in der "FIFA 09"-Packung liegt ein Gratis-Code für eine Liga Eurer Wahl bei.



PS3 Während der Wiederholungen dürft Ihr Euch bei "PES 2009" durch vorgefertigte Phrasen mitteilen – die meisten Gegner sind bescheiden und loben Euch eifrig.



PS3 Schade um die Zeit: In der Lobby des 10-gegen-10-Spiels bei "FIFA 09" verschwendet Ihr mehrere Minuten mit Warten.



PS3 Praktisch: Bei "PES 2009" seht Ihr – nach Nationen aufgeteilt – auf einen Blick, wie voll die Server gerade sind.

FIFA 09 (PS3 / 360)

SPIELSPASS 81

Entwickler	EA Sports, Kanada
Hersteller	Electronic Arts
Preis	70 Euro
Test	Ausgabe 11/08

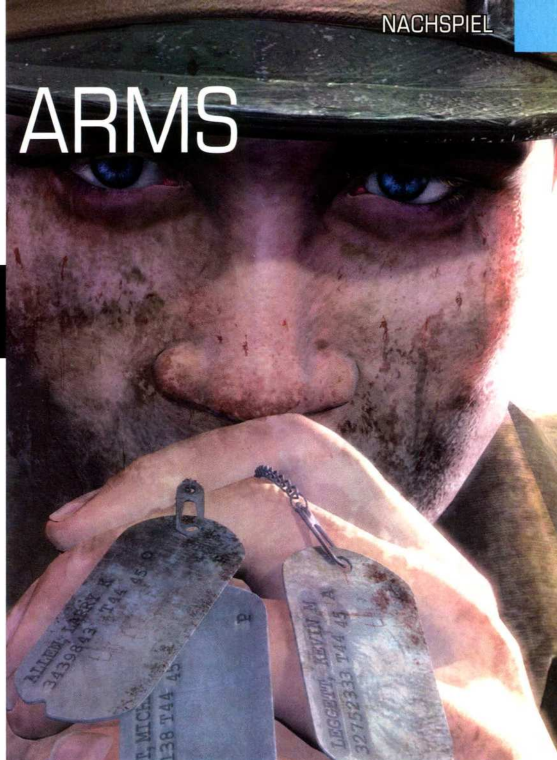
PES 2009 (PS3 / 360)

SPIELSPASS 86

Entwickler	Konami, Japan
Hersteller	Konami
Preis	65 Euro
Test	Ausgabe 11/08

BROTHERS IN ARMS
Hell's Highway

Hören Online-Soldaten auf Befehle? M! prüft die Moral auf dem Schlachtfeld!



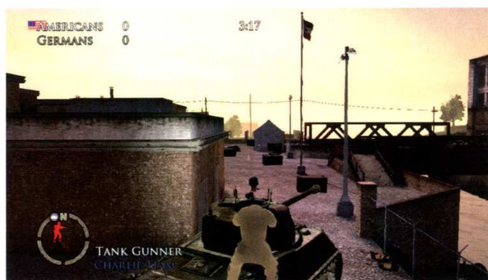


PS3 Weil es meist nur zwei sinnvolle Marschrouten gibt, lernt man den Ablauf schnell: Kommandos werden leider schnell überflüssig.

Vor der Veröffentlichung von "Hell's Highway" lag der Mantel des Schweigens über dem Mehrspieler-Modus: Man wolle sich etwas Besonderes einfallen lassen und nicht zu viel verraten. Dementsprechend hoch waren unsere Erwartungen: Leider wollten sich in den ersten Tagen keine Xbox-360-Spieler auf dem Online-Schlachtfeld blicken lassen, deshalb greifen wir mit gerunzelter Stirn zur PS3-Importversion.

Beste Voraussetzungen

Auf den ersten Blick wirkt der Mehrspieler-Part von "Brothers in Arms: Hell's Highway" solide aufgebaut: Im Gegensatz zu den schwachen Suchfunktionen mancher Konkurrenten landet man hier in einer anständigen Online-Lobby, die verfügbare Spiele und allerhand nützliche Zusatzinformationen wie Parameter, Spielerzahl und Qualität der Verbindung auf den Bildschirm bringt. Man darf zudem eigene Spiele erstellen und hat dann mit Kick- und Mute-Funktion auch administrative Kontrolle über die Mitspieler. Das Kampfsystem kann sich ebenfalls sehen lassen, auch wenn wie üblich um zwei Fahnen gerangelt wird: Die Angreifer müssen eine der beiden Flaggen erobern oder alle Verteidiger von der Karte fegen. Beide Teams bestehen aus jeweils zehn Mann, die wie im Soloabenteuer in Gruppen unterteilt sind. Es gibt einen Squad Leader, der eine Panzereinheit sowie zwei Spezialistenteams (z.B. Scharfschütze und MG-Team) kommandiert – zu Beginn jeder Runde überblickt man die taktische Karte und wählt die gewünschte Ausrüstung.



PS3 Nervige Grafikfehler verderben den Spaß: Der Kopf des Panzerschützen schwebt über dem Turm, sein Körper steht dagegen auf dem Tank.

Schwache Befehlskette

Was sich auf dem Papier taktisch liest, entwickelt sich online zu einem heillosen Durcheinander: Mit nur zwei Brennpunkten sind die Karten recht übersichtlich, deshalb sparen sich die Squad Leader Kommandos – die Teams verteilen sich meist eigenständig auf die Flaggen. Dabei macht Euch vor allem die holprige Grafik zu schaffen, die manche Animation verschluckt und mit argen Polygonfehlern mitunter nervt. Sie sehen nicht nur hässlich aus, sondern erschweren auch das Zielen – da steht man schon mal halb in der Wand oder rutscht seitlich, ohne Bewegungskommandos zu geben. Obwohl wir mit verschiedenen Spielräumen experimentierten, wollten sich diese Fehler nicht ausmerzen lassen. Weil es keine Spielvariante mit Respawn gibt, verbringen wir zudem den halben Abend im Zuschauermodus: Es ist immer ein Neuling dabei, der sich auf eigene Faust verirrt oder sich an unnützer Stelle verschanzt. Dem müssen die gefallenen Mitspieler dann zugucken, bis der Feind endlich den Sieg erringt – gähn. *oe*



PS3 So gehört sich das: Die übersichtliche Online-Lobby können sich einige Shooter-Konkurrenten zum Vorbild nehmen.



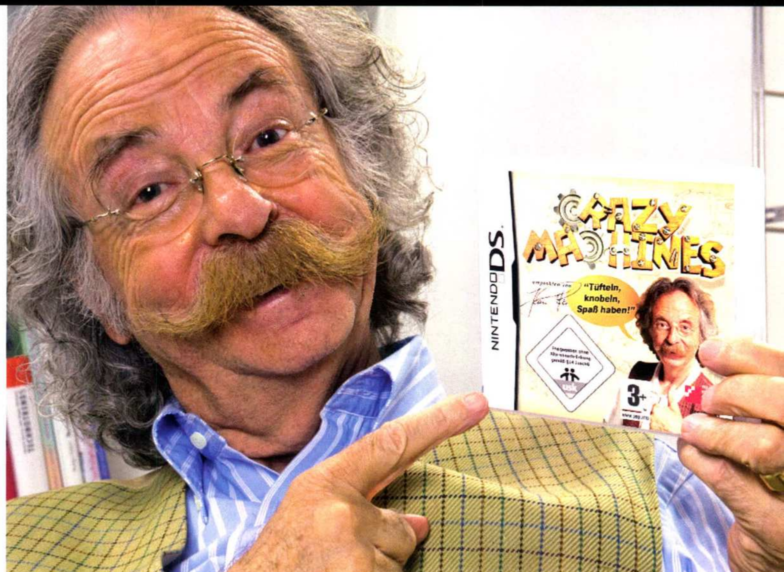
PS3 Holpergrafik erschwert das Zielen: Trotz MG-Stellung wird dieser Mitspieler dem seitlich ruckelnden Angreifer unterliegen!

SPIELSPASS 73

Multiplayer	5 von 10
Entwickler	Gearbox, USA
Hersteller	Ubisoft
Preis	65 Euro
Test	Ausgabe 11/08

CRAZY MACHINES

Letzten Monat haben wir das mobile Knobel-Labor getestet. Jetzt spricht M! mit Jean Pütz (72) – Hobbythek-Legende und Werbegesicht zum DS-Spiel.



M!: Für den DS erscheinen immer mehr Produkte, die Menschen begeistern sollen, welche bisher keinen Kontakt mit Videospielen hatten. Gehirntraining, Kochkurs & Co. wollen ältere Zielgruppen ansprechen. Gelingt ihnen das – in Bezug auf die Person Jean Pütz?

Jean Pütz: Wenn man sich darauf einlässt, dann hat man schon gewonnen. Früher wurde älteren Leuten empfohlen Schach zu spielen, um das Gehirn nicht zu vernachlässigen. "Crazy Machines" liefert mindestens vergleichbare Ergebnisse – auch ohne Computerkenntnisse.

Sind Sie bereits vor Ihrer Begegnung mit den "Crazy Machines" mit Video- oder Computerspielen in Berührung gekommen?

Mir fehlt ein wenig die Zeit, mich ausgiebig mit Videospielen auseinanderzusetzen. Mein neunjähriger Sohn spielt dagegen sehr gerne. Hier achte ich darauf, ihm die für sein Alter entsprechenden Spiele zu kaufen. Besonders wichtig ist mir, dass die Games Eigenaktivität fordern und fördern – also die Kinder zum Mitdenken und Mitmachen anregen. Normal – vor allem in der Schule – hat er ausgesprochene Konzentrationsschwierigkeiten; bei "Crazy Machines" entwickelt er über Stunden eine vorher nicht gekannte, durchgehende Aufmerksamkeit.

Sie sind 1936 geboren – als Computer und Videospiele noch Zukunftsmusik waren. Frech gefragt: Blickt ein Mensch reiferen Alters hier überhaupt durch?

Bisher habe ich bestimmte Videospiele abgelehnt, weil die Macher häufig auf kriegerische Gewalt setzen. Solche Dinge zu spielen, habe ich meinem Sohn verboten – bis er zu seiner Erstkommunion Nintendos Wii geschenkt bekam, der auch ohne solch gewalttätige Effekte auskommt und aus dem passiven Agieren ein körperliches Event macht. Deshalb hat er auch den DS erhalten; um zu kontrollieren, was er darauf spielt, musste auch ich mich damit beschäftigen. Die Skepsis verschwand, als mir der Prototyp von "Crazy Machines" zugesandt wurde: Meine ersten Versuche waren ein wenig holprig, aber das System ist wirklich leicht zu bedienen; nach ein paar Runden an der Seite meines Sohnes wollte ich den Stylus nicht mehr aus der Hand legen. Das Spielprinzip erschließt sich auch Erwachsenen reiferen Alters ohne Weiteres – mit der Technik muss man sich aber erst einmal vertraut machen.



Mitdenken erwünscht! Bei "Crazy Machines" stellt Ihr Euch ständig Fragen: Was passiert, wenn ich den Ball anstoße und der den Schalter umlegt, damit dann...

Sie haben Physik und Mathematik auf Lehramt studiert. Wie beurteilen Sie den Lerneffekt, den ein Denkspiel auf Kinder und Jugendliche haben kann?

Den Lerneffekt von Denkspielen halte ich für hoch. Dass bei "Crazy Machines" naturwissenschaftliches Grundwissen vermittelt wird, finde ich besonders wichtig und wertvoll. Im späteren Berufsleben entscheiden sich die Leute eher selten für Naturwissenschaften oder Mathematik; für Kinder ist das eine spielerische Herangehensweise an die Thematik und ist daher gut geeignet, schon in frühester Jugend Begeisterung für Naturwissenschaften zu wecken.

Videospiele haben keinen guten Ruf in Deutschland. Machen Spiele unsere Kinder dümmer, fauler und aggressiver?

Natürlich gibt es Software, die nicht in die Hände von Kindern gehört; außerdem sollte das Videospielen nicht die einzige Freizeitbeschäftigung sein. Gute und pädagogisch wertvolle Spiele können dagegen das Lernen unterstützen und so auf interessante Weise Wissen vermitteln. Spielerisches Lernen ist ganz wichtig – es sollte noch mehr in den täglichen Schulalltag eingebunden werden. Letztendlich sind aber die Eltern gefordert: Sie müssen kontrollieren und reflektieren was ihre Kinder spielen – am besten zusammen mit dem Nachwuchs.

10 JAHRE

McMEDIA®

Ein McMEDIA-Gamestore ist auch in Ihrer Nähe!

Das McMEDIA-Händlerverzeichnis: Nur noch 4 x umblättern!

JUBILÄUMSANGEBOTE BEI McMEDIA

Nintendo DS Lite + 1 NDS-Spiel nach Wahl zum Jubel-Sparpreis!*

McMEDIA Jubel-Angebot

je 145,-

MySims Kingdom



My Little Baby



Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau



Littlest Pet Shop: Dschungel



Littlest Pet Shop: Winter



Littlest Pet Shop: Garten



Drawn to Life: SpongeBob



FIFA 09



Mein eigenes Tierheim



Aufpreis nur je 19,99* statt 39,99

Spider-Man: Battle For New York



Hot Wheels



World Series of Poker 2008



Shrek Smash 'N' Crash Racing



Ab durch die Hecke: Hammy dreht durch



Jubel-Schnäppchen je 9,99



Mario & Sonic bei den olympischen Spielen



WWE SmackDown Vs. Raw 2009

erhältlich ab 7.11.

Aufpreis nur je 29,99* statt 39,99

*Beim Kauf der Nintendo DS Lite Konsole kann eins der hier präsentierten NDS-Spiele zum sensationellen Jubel-Sparpreis mitgenommen werden. Solange der Vorrat reicht.

NINTENDO DS

erhältlich ab 13.11.

Guitar Hero on Tour: Decades

Spiel + Grip nur 49,99

GRATIS!

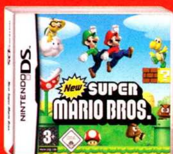
Sonic Chronicles + Super Game Box

Kostenlose Game Box für bis zu 9 NDS-Spiele

The Legend of Zelda - Phantom Hourglass



Mario Party DS



New Super Mario Bros.



Super Mario 64



Mario Kart DS



Lego Batman



Pokémon Erkundungsteam Zeit



Pokémon Erkundungsteam Dunkelheit



Winx Club Secret Diary 2009

Jubel-Angebote

je 35,99



Prinzessin Lillifee Meine wunderbare Welt



Animal Crossing



Harvest Moon



Lucas Star Wars: The Clone Wars



Dementium - Die Anstalt
Ab 18 Jahren.



Nintendogs Labrador Auch erhältlich: Dachshund, Dalmatiner und Chihuahua.

je 39,99 Preis ohne Coupon

Aluminium Case „Mario" oder „Zelda"



statt 19,99

je 14,99

Zur Aufbewahrung der NDS- oder NDS Lite-Konsole + Spiele.

NDS-Spiel + Zubehör-Set



Preissturz!

je 19,99

Die drei ??? Secret Set

Sims Haustiere Pet Set

statt 39,99

NDS Lite Zubehör-Set Pack 1



9,99

Inhalt:
- Tasche für NDS Lite
- Bildschirmschutzfolien
- Ersatzstifte
- Daumenringe

Verschiedene Farben erhältlich.

NINTENDO DS

10% RABATT-COUPON

10% Rabatt auf alle Artikel, die im Coupon-Feld präsentiert werden.
Auch gültig beim gleichzeitigen Kauf von mehreren Artikeln aus dem Feld.
Nur gültig bei Vorlage des Coupons bis zum 15.11.2008, solange der Vorrat reicht. Nicht gültig in Kombination mit anderen Aktionen.



Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging



Dr. Kawashima: Mehr Gehirn Jogging



Augen-Training



10 Gewinnt - Ein mathematisches Abenteuer



Kochkurs: Was wollen wir heute kochen



Big Brain Academy

Jubel-Angebote

je 26,99

je 29,99 Preis ohne Coupon



Space Chimps



Inkl. Spezialkarten

Know How der Zauberkunst



42 Spieleklassiker



Think Kids



Think Logik Trainer - Think again



Das verrückte Labyrinth



Practise English - Face Everyday Situations



English Training



Prof. Kageyamas Mathematik Training

Jubel-Schnäppchen

je 19,99



Jewel Quest Expeditions



Lego Star Wars 2: Die klassische Trilogie



Sophies Freunde: Unsere Tierarztpraxis



Sophies Freunde: Kochspass



Mahjong



Barbie als Prinzessin der Tierinsel



Sonic Rush



Disney Prinzessinnen: Magische Schätze

Wii Sports Pack

Inhalt:
- 1 Wii Konsole
- 1 Fernbedienung
- 1 Nunchuck Controller
- 5 Sport-Spiele (Wii-Sports)

Einzelpreis 19,99

Einzelpreis 39,99

McMEDIA Jubel-Angebot

249,99

1 Wii-Spiel nach Wahl zum Jubel-Sparpreis!*

Alien Syndrome



Hot Wheels: Beat that!



Aufpreis nur je 9,99* statt 29,99

Littlest Pet Shop



De Blob



MySims Kingdom



erhältlich ab 30.10.

erhältlich ab 7.11.

WWE 2009

FIFA 09

Aufpreis nur je 39,99* statt 49,99

*Beim Kauf des Wii Sports Pack kann eins der hier präsentierten Wii-Spiele zum sensationellen Jubel-Sparpreis mitgenommen werden. Solange der Vorrat reicht.

Mario Kart + Lenkrad



Wiimote separat erhältlich.

Einzelpreis 9,99

49,99

Wii Play + Wiimote



49,99

10% RABATT-COUPON

10% Rabatt auf alle Artikel, die im Coupon-Feld präsentiert werden.

Auch gültig beim gleichzeitigen Kauf von mehreren Artikeln aus dem Feld. Nur gültig bei Vorlage des Coupons bis zum 15.11.2008, solange der Vorrat reicht. Nicht gültig in Kombination mit anderen Aktionen.

Wii Fit + Balance Board



88,88

Guitar Hero 3 + Gitarre Legends of Rock



Einzelpreis 29,99

Preissturz!

49,99 statt 99,99

Wiimote separat erhältlich.



Inkl. Zapper

Link's Crossbow Training

Wiimote und Nunchuck separat erhältlich.



Big Brain Academy

Jubel-Angebote je 26,99

je 29,99 Preis ohne Coupon

Disaster: Day of Crisis



erhältlich ab 24.10.

Super Mario Galaxy



Super Smash Bros. Brawl





Samba de Amigo



Mario Party 8



Wario Land - The Shake Dimension

Jubel-Angebote je 44,99

je 49,99 Preis ohne Coupon

Dual-Ladestation Wiimote

Doppel-Ladestation +2 Akkus für 2 Wiimotes. Wiimotes separat erhältlich.



statt 29,99

24,99

T-Strap Charger

Ladegerät + Akku für Wiimote

USB-Ladefunktion in der Handschlaufe!



9,99

Star Wars: The Clone Wars



erhältlich ab 13.11.

49,99 statt 59,99



statt 29,99

World Series of Poker: Tournament of Champions



statt 29,99

Sega Superstars Tennis

erhältlich ab 24.10.



Sonic und die geheimen Ringe

Preissturz! je 19,99



statt 39,99

Spiderman The Movie 3



Shrek der Dritte

SONY PLAYSTATION 3

PLAYSTATION 3

Guitar Hero 3 Legends of Rock
+ Wireless Gitarre
Einzelpreis 29,99 statt 69,99
Preissturz!
49,99
statt 99,99

SEGA Rally
erhältlich ab 24.10.
Jubel-Schnäppchen
je 19,99
Transformers - The Game

PES 2009 + T-Shirt
Für PS2: 39,99
statt 69,99
GRATIS!

Call of Duty: World at War
Für Xbox360: 59,99, für PC 49,99
JETZT VORBESTELLEN!
erhältlich ab 13.11.

statt 69,99
erhältlich ab 30.10.
James Bond: Ein Quantum Trost
Für Xbox360: 59,99

je 59,99

erhältlich ab 24.10.
Midnight Club Los Angeles
Für Xbox360: 59,99
für PSP 39,99

PS3 80 GB Jubel-Bundle
+ 1 Spiel nach Wahl
+ 1 Blu-ray Film
Little Big Planet
HDMI-Kabel nur 19,99
FIFA 09
erhältlich ab 31.10.
GRATIS! Blu-ray Film Final Fantasy im Wert von 19,99
439,99

+ 1 PS3-Spiel nach Wahl zum Jubel-Sparpreis!*
Aufpreis nur 29,99* statt 59,99 — Race Driver GRID
erhältlich ab 7.11. — WWE 2009 — Aufpreis nur 39,99* statt 59,99

*Beim Kauf des PS3 Jubel-Bundles kann eins der hier präsentierten PS3-Spiele zum sensationellen Jubel-Sparpreis mitgenommen werden. Solange der Vorrat reicht.

SONY PSP · PS2

PSP™ PS2™ PlayStation 2

PSP Jubel-Bundle + 1 Spiel nach Wahl
NEU! Verbesserter Bildschirm + eingebautes Mikrofon
199,99
FIFA 09
God of War

+ 1 PSP-Spiel nach Wahl zum Jubel-Sparpreis!*

Activision Hits
Alien Syndrome
Impossible Mission
Aufpreis nur je 9,99* statt 19,99

Call of Duty
Spider-Man 3
Transformers
statt 24,99
Aufpreis nur je 14,99*

erhältlich ab 7.11.
WWE 2009
Aufpreis nur 29,99* statt 39,99

*Beim Kauf des PSP Jubel-Bundles kann eins der hier präsentierten PSP-Spiele zum sensationellen Jubel-Sparpreis mitgenommen werden. Solange der Vorrat reicht.

Zubehör-Megapack für PSP und PSP Slim
PSP-Tasche Einzelpreis 9,99
24,99
Inhalt:
PSP-Schutztasche, Bildschirmschutzfolie, Ohrhöhrer, KFZ-Ladeteil, UMD-Tasche, USB Lade- und Transferkabel, Reinigungstuch

PS2 Silber Jubel-Starter-Pack
+ 2 Controller + Memory Card
statt 149,99
139,99

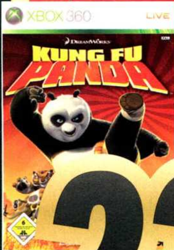
+ 1 PS2-Spiel nach Wahl zum Jubel-Sparpreis!*
WWE SmackDown Vs. Raw 2009
FIFA 2009
erhältlich ab 7.11.
Aufpreis nur je 29,99* statt 49,99

*Beim Kauf des PS2 Jubel-Starter-Pack kann eins der hier präsentierten PS2-Spiele zum sensationellen Jubel-Sparpreis mitgenommen werden. Solange der Vorrat reicht.

Xbox 360 Premium Jubel-Bundle

+ 2 Gratis-Spiele

Kung Fu Panda



Lego Indiana Jones





239,99

Sie sparen über 100,-

Xbox 360 Elite inkl. 120 GB Festplatte + 2 Spiele nur 299,99

Xbox 360 Arcade Konsole + Sega Tennis nur 179,99

HDMI-Kabel 19,99

60 GB Festplatte
HMDI-Anschluss

1 Xbox 360-Spiel nach Wahl zum Jubel-Sparpreis!*

Race Driver GRID



Aufpreis nur **29,99*** statt 59,99

Mirror's Edge

erhältlich ab 13.11.



WWE 2009

erhältlich ab 07.11.



FIFA 09



erhältlich ab 13.11.

Aufpreis nur je **39,99*** statt 59,99

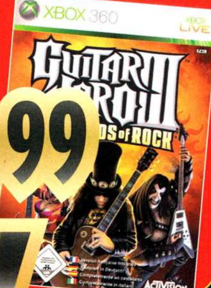
C&C Alarmstufe Rot 3

*Beim Kauf der Xbox 360 Premium oder Arcade kann eins der hier präsentierten Xbox 360-Spiele zum sensationellen Jubel-Sparpreis mitgenommen werden. Solange der Vorrat reicht.

Guitar Hero 3 Legends of Rock

+ Gitarre + Faceplate

Einzelpreis 29,99



49,99 statt 99,99

GRATIS! Gitarren-Faceplate Shockrock im Wert von 14,99

Tony Hawk's Proving Ground | Shrek der Dritte | Ninenty-Nine Nights | Virtua Tennis 3



statt 39,99





statt 29,99

erhältlich ab 24.10.





statt 59,99



statt 49,99



Jubel-Schnäppchen

je **19,99**

Transformers - The Game | Spider-Man 3

Viva Pinata: Chaos im Paradies

Banjo-Kazooie: Schraube locker

erhältlich ab 1.11.



statt 59,99

je **49,99**

Too Human

Fable 2 Limited Edition nur 69,99

erhältlich ab 24.10.



je **59,99**

Play & Charge Kit grün

Limitiert!

erhältlich ab 24.10.



19,99

Xbox 360 Wireless Controller grün

Limitiert!



44,99

PC SPIELE

Warhammer Online: Age of Reckoning
+ White Dwarf Magazin im Wert von 5,95 GRATIS!
Solange der Vorrat reicht.
Exklusiv bei McMEDIA!
49,99

Command & Conquer Alarmstufe Rot 3
+ Stoff-Aufnäher Set (Alliierte Westmacht, Russland und Japan) GRATIS!
Solange der Vorrat reicht.
erhältlich ab 30.10.
49,99

FIFA 09
+ Schlüsselanhänger (lasergraviert) GRATIS!
Solange der Vorrat reicht.
49,99

Fußball Manager 09
Vorläufige Abbildung
erhältlich ab 30.10.
49,99

World Of WarCraft: Wrath Of The Lich King
JETZT VORBESTELLEN!
34,99
erhältlich ab 13.11.

Als Erster spielen!
Mitternachtsverkauf am 13.11.08 ab 00:00 Uhr in vielen McMEDIA-Gameshops!
Vorverkaufs-Adressen: www.mcmedia.de

TRADING CARDS

Yu-Gi-Oh! TRADING CARD GAME

Yu-Gi-Oh! Collectible Tin 2008 Wave 2 + Album und Sticker
GRATIS!
erhältlich ab 4.11.
je 19,99
Solange der Vorrat reicht.

Yu-Gi-Oh! Goyo Guardian Tin + Album und Sticker
GRATIS!
Limitiert!
19,99
Solange der Vorrat reicht.

Yu-Gi-Oh! Special Pack 4 Booster + 2 Sonderkarten
Exklusiv bei McMEDIA!
9,99
GRATIS!
Solange der Vorrat reicht.

Yu-Gi-Oh! Special Edition The Duelist Genesis + 1 Sonderkarte
GRATIS!
14,99
Solange der Vorrat reicht.

Yu-Gi-Oh! 5Ds Zombie World Structure Deck + Buch der Meister
GRATIS!
9,99
Solange der Vorrat reicht.

Yu-Gi-Oh! GX Duelist Pack Jaden Yuki 3 oder Jesse Anderson
Jubel-Schnäppchen
je 1,99

Yu-Gi-Oh! Booster The Duelist Genesis
Top-Angebot
3,99
statt 4,99

Yu-Gi-Oh! Special Edition Gladiator Assault
Jubel-Schnäppchen
7,99
statt 14,99

Pokémon D&P Tin Deck Box Serie 5 + Promo Booster Serie 5

GRATIS! SERIE 5

je 14,99

Die neuen Pokémon Metall Sammel-Boxen in 2 verschiedenen D&P-Motiven. Jede Metallbox enthält **3 Booster** aus der D&P-Serie und **je 1 Level X Holokarte Mewtu** oder **Rihornior** (je nach Design). **Die Level X Holokarten sind nicht separat erhältlich! Und nur bei McMEDIA gibt es noch einen Promo Booster der Serie 5 gratis dazu!**

Pokémon D&P Lucario Tin Deck Box

inkl. Lucario Level X Karte

Jubel-Schnäppchen

9,99 statt 14,99

Inhalt:
1 x Metalldose mit Sichtfenster
3 x Booster aus der D&P-Serie
1 x exklusive Holokarte „Lucario LV.X"
Die enthaltene Holokarte ist nicht separat erhältlich!

Pokémon D&P Majestätischer Morgen Booster

statt 4,99

Jubel-Schnäppchen

je 3,99

Pokémon D&P Generic Album

statt 13,50

12,99

Enthält 10 Seiten mit Einsteckfeldern für je 9 Karten.

Pokémon D&P Adventskalender

17,99

Inhalt:
23 Pokémon-Karten + 1 Premiumkarte und 1 Booster mit 10 weiteren Pokémon-Karten aus der Diamant & Perl Serie!

Pokémon Next Quest Booster Pack

inkl. 2 Pokémon-Figuren

Preissturz!

je 2,99 statt 9,99

Sammelbares Miniaturenspiel mit Pokémon-Figuren. In jedem Booster sind zwei zufällige Figuren.

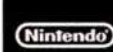
Pokémon D&P Generic Deck Protector

statt 3,49

2,99

50 Schutzhüllen für Sammelkarten.

GAMER SERVICE













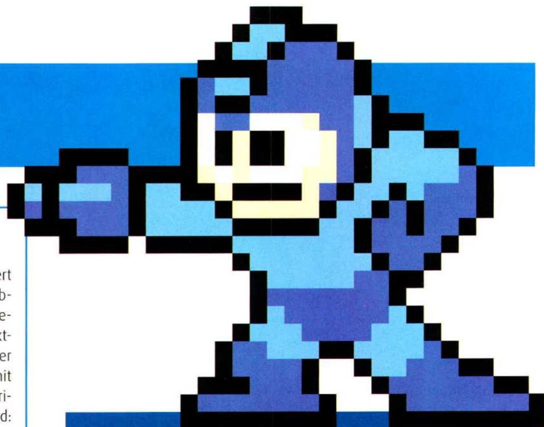




8 GUTE GRÜNDE BEI McMEDIA ZU KAUFEN.

- **24 Stunden-Blitz-Lieferservice**
  Wir können jeden lieferbaren Games-Artikel innerhalb **24 Stunden** für Sie beschaffen.
- **Neuheiten Vorbestellservice**
  Immer als **Erster spielen** und dabei sparen! Bei Vorbestellung von Games-Neuheiten exklusive Vorteile wie hochwertige **Gratis-Zugaben** oder **attraktive Rabatte** sichern und Ihr Lieblingsspiel sicher **zum Erstverkaufstag** in den Händen halten.
- **Riesiges Sortiment**
  Bei uns finden Sie ein **riesiges Sortiment** an Video- und Computerspielen - auch **Uncut** und **ab 18 Spiele.**
- **Dauerhaft günstigste Preise**
  McMEDIA-Shops gehören zur größten Spielwaren-Fachhandelskooperation Europas **idee+spiel** mit über **1000 guten Fachgeschäften.** In Ihrem McMEDIA-Fachgeschäft finden Sie die größten Vorteile einer starken Gemeinschaft. Und durch den gemeinsamen Einkauf werden **attraktive Preisvorteile** für Sie geschaffen!
- **Kompetente Fachberatung**
  Expertenrat, Hintergrundwissen und aktuelle News sind bei McMEDIA inklusive. **Kompetente Beratung** und **exzellenter Service** ist bei uns selbstverständlich.
- **Exklusive GRATIS-Zugaben**
  Bei McMEDIA gibt es laufend attraktive **Gratis-Artikel** zu Ihren Lieblingsspielen.
- **Aktiver Jugendschutz**
  Unsere Jugend ist uns wichtig! Die richtige Wahl zu treffen ist kein Spiel. Bei uns bekommen Sie immer die passenden Spiele für Ihr Kind.
- **Kostenlose Games-Magazine**
  Mit unseren **kostenlosen Spiele-Magazinen** Gameshop und Zocker Heaven wissen McMEDIA-Kunden immer früher, was gespielt wird.

McMEDIA – the better way to play · Wenn es um GAMES geht, ist Ihr McMEDIA-Fachgeschäft ganz sicher die beste Adresse. · www.mcmedia.de



Zweiräder für Paradise City

ZUSATZ-INHALT • Criterion hält seine Versprechen und spendiert "Burnout Paradise" weiterhin kostenfreie Updates, die das Vollgaserlebnis aufbohren. Seit Kurzem ist das Motorrad-Update erhältlich – PS3-Besitzer kriegen es automatisch, auf der Xbox 360 findet es sich im Marktplatz. Nach der Installation begrüßt Euch ein neues Hauptmenü, der Garage wurden zwei leistungsstarke Bikes hinzugefügt (wahlweise mit männlichen oder weiblichen Fahrern besetzt). Mit denen geht Ihr 38 frische Zeitfahr-Herausforderungen an, die nach Tageszeiten unterteilt sind: In Paradise City wird es jetzt auch Nacht, entweder entsprechend der realen Uhrzeit oder auf Wunsch im beschleunigten Tempo. Auch online gibt es neue Dinge für Zweiräder zu entdecken: 70 Herausforderungen wurden extra dafür konzipiert. Die Bikes fahren sich angenehm griffig und sind ausgesprochen robust, was die Rennen sogar etwas einfacher macht. Nur die altbekannten Auto-Wettbewerbe sind damit nicht anwählbar – Fahrzeuge mixen funktioniert nicht. Aber darüber zu meckern, wäre kleinlich – das Update ist schließlich gratis.



360 So gehört es sich: Auf den Bikes sitzen wahlweise auch Fahrerinnen.

Mega-Wucher mit Mega Man

ZUSATZ-INHALT • **Capcom setzt scheinbar darauf, dass Anhänger ultraharter Hüpf-Action auch beim Geld ausgeben gerne die Zähne zusammenbeißen: Für "Mega Man 9" sind nämlich eine ganze Reihe mehr oder weniger sinnvoller Erweiterungen geplant (und teilweise bereits erhältlich), die im Gegensatz zum 'Muttertitel' alles andere als preisgünstig ausfallen. Für noch härtere Schwierigkeitsgrade, Endloslevel oder Alternativcharakter Proto Man werden zwischen 1 und 3 Euro fällig, alles zusammen zieht Euch 8 Euro aus dem Geldbeutel. Über Sinn und Unsinn von Zusatzinhalten und deren Preise ließe sich lange streiten, aber dieses Vorgehen ist für uns Abzocke.**

Master Chief spendet Achievements





ZUSATZ-INHALT • Wenn ein Spiel bei Microsoft eine Extrawurst gebraten bekommt, dann "Halo 3". Für den Dauerbrenner erschien unlängst ein kostenfreies Update, das selbst lange desertierte Master Chiefs wieder anlocken soll – spielerisch wurde nichts Relevantes geändert, es kamen lediglich 250 Gamerscorepunkte hinzu. Insgesamt lassen sich mit "Halo 3" nunmehr 1.750 Zähler horten, also 500 mehr, als es nach den Richtlinien geben dürfte... Die neuen Erfolge ergattert Ihr bei Online-Matches. Der Haken: Sie sind entweder an einen zeitlich eingeschränkten Wettbewerb gebunden oder können nur auf Maps aus dem 'Legendary Pack' erzielt werden – das kostet derzeit noch ca. 10 Euro. Üblicherweise verschenkt Bungie aber alte Karten, wenn ein neues Set erscheint. Nur wann das sein wird, ist noch nicht klar.

PS3 auf Wii-Trip

DOWNLOAD • Auf der E3 nebenbei angekündigt und ganz unspektakulär gestartet, gibt es im XMB der PS3 einen neuen Menüpunkt: Beim Start von "Folding@home" sorgt ein Update dafür, dass daraus "Life With PlayStation" wird. Dahinter verbirgt sich neben der bekannten Proteinkettenberechnung ein alternativer Kanal, der sich als nette, aber etwas belanglose Mischung aus Nachrichten- und Wetterkanal des Wii entpuppt. Rund 30 Städte (aus Deutschland München und Berlin) sind auf einer frei drehbaren Weltkugel platziert sowie mit den aktuellen Wetter- und Temperaturdaten versehen. Steuert Ihr eine Metropole an, wird ein Webcam-Bild angezeigt sowie eine Reihe mehr oder weniger lokaler Nachrichten-Schlagzeilen, die auf Wunsch im Browser als Volltextmeldungen gelesen werden können – allerdings bislang nur auf Englisch. Als kostenloses Gimmick ist es kurzzeitig witzig, der praktische Nutzen hält sich durch die vielen Limitationen aber in Grenzen.



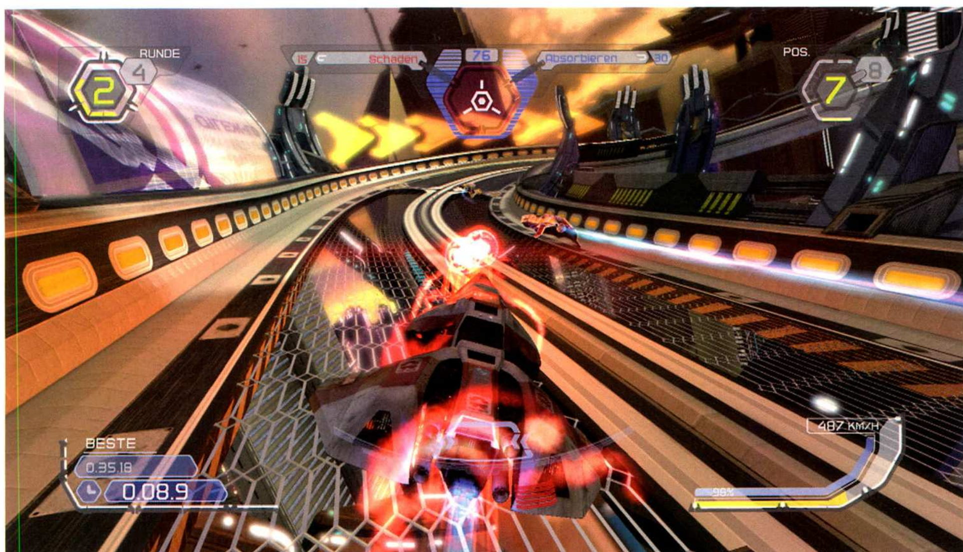
PS3 Ohne Englisch nix verstehen: Die Meldungen sind derzeit ausschließlich in englischer Sprache abgefasst.

ONLINE-TICKER »

+++ bit generations für Wii: Zumindest einige der minimalistischen GBA-Kunstspielchen finden den Weg auf westliche Bildschirme. Mit "Art Style: Orbient" ist eine "Orbital"-Adaption in den USA erschienen, andere Umsetzungen folgen – auch bei uns dürften die interessanten Titel bald verfügbar sein. +++ Seitenwechsel: Das nächste Spiel der "Mutant Storm"-Macher PomPom Games erscheint überraschend nicht für Xbox 360, sondern als Download auf der PS3: "Astro Tripper" erinnert spielerisch an "Uridium" – aber viel psychedelischer. +++

Wipeout HD

PS3 Rennspiel 6



360 Adrenalingeladen: Bei der pfeilschnellen Hatz um Platz 1 müsst Ihr oft mit Waffengewalt an den sturen Gegnern vorbei. Vergesst bei den Scharmützeln aber nicht den Einsatz der Luftbremsen in der nächsten verschlungenen Schikane!

Legenden sterben nie: Seit 1995 halten überschallschnelle Schwebegleiter SciFi-Raser in Atem. Die Mutter aller Zukunftsrennspiele reinkarniert nun endlich für das PlayStation Network. "Wipeout HD" enthält acht Strecken der PSP-Episoden "Pure" und "Pulse", die auch rückwärts befahrbar sind. Auf der PS3 erstrahlen die Pisten dank 1080p-Auflösung und 60 Bildern pro Sekunde in neuem Glanz – Technik-Puristen nörgeln nur über seltenes Tearing und minimale Ruckler. Alle anderen erfreuen sich an vier Geschwindigkeitsklassen (Venom, Flash, Rapier und Phantom) sowie zwölf Rennboliden der Teams von Feisar, Qirex, EG-X oder Assegai. Auch die vorzügliche Steuerung enttäuscht Fans nicht, denn dank Luftbremsen und Seitwärtsbewegung gleitet Ihr flugs durch engste Kurven. Ebenso bekannt von den PSP-Teilen ist der Überschlag: Während eines Sprungs steuert Ihr schnell nach links und rechts, um bei der Landung einen Turboboost zu zünden. Alternativ schaltet Ihr die Sixaxis-Steuerung zu und bewegt Euren Gleiter mittels Controller-Neigung. Ebenso neu ist die Pilotenunterstützung, die als Fahrhilfe Euer Vehikel vor Bandencrashs bewahrt.

Gut gerüstet stellt Ihr Euch also der Kampagne in acht Klassen, die sich in verschiedene Events unterteilen: "Wipeout"-typisch rast Ihr in Einzelrennen oder Turnieren gegen sieben Mitstreiter. Aktiviert Waffensysteme, indem Ihr über entsprechende Felder auf der Strecke rast. So malträtiert Ihr Gegner mit Minen, Raketen, Plasma oder Erdbeben. Alternativ absorbiert Ihr Waffenextras in Schildenergie. Bei den Zeitrennen und Schnellen Runden habt Ihr die verschlungenen Pisten für Euch allein, knackige Zeitvorgaben halten Euch in Atem. In der Rennbox erstellt Ihr eigene Rennevents samt abschaltbaren Waffen. Löblich: Sogar an Splitscreen-Duelle an einem Bildschirm wurde gedacht. Ein grafisches Highlight erwartet Euch bei der 'Zone': Hier erstrahlt die Strecke in wilden Farbkombinationen, während Euer Gleiter zu treibenden Beats immer weiter beschleunigt. Die Ohren werden von Kraftwerk, Booka Shade und Noisia verwöhnt. Eigene Soundtracks lassen sich ebenso einspielen. Gerade mit Kopfhörern und aktivierten Soundverfremdungen offenbart sich eine wunderbare Klangwelt.

Online mit acht Spielern funktioniert es ebenso – mittels L1-Taste und Bluetooth-Headset sogar mit Sprachchat. Kinderkrankheiten wie Verbindungsprobleme und unschöne Soundhakler konnte Sony mit einem Online-Update bereits eindämmen. Der gelungene PS3-Einstand zum Schnäppchenpreis fordert mit knackigem Schwierigkeitsgrad auch Profis – Einsteiger müssen sich erst mit zahlreichen Übungsrunden einarbeiten. *ts*



360 Im Foto-Modus haltet Ihr spektakuläre Rennmomente fest, verseht die Schnappschüsse mit Unschärfe-Effekten und speichert sie im JPG-Format.









360 Immer weiter beschleunigt Ihr in den 'Zone'-Rennen durch wechselnde psychedelische Farbräume.

SPIELSPASS

Entwickler	**Sony Liverpool, UK**	**9**
Hersteller	**Sony**	
Preis	**18 Euro**	

Shadow Assault / Tenchu

360 **Geschicklichkeit** 6

Die "Tenchu"-Serie hat eine bewegte Vergangenheit hinter sich, die meist solide Abenteuer voller Ninjaschleichereien und Metzeleien hervorbrachte – in jüngster Zeit häuften sich allerdings die weniger interessanten Episoden. Überraschend, welche Richtung die Reihe jetzt geht: Mit einem Wechsel vom Vollpreis- ins Download-Segment hätten wir nicht gerechnet. Und was der kuriose zusammengestückelte Name soll, bleibt auch unerklärt.

"Shadow Assault" greift das Grundkonzept der Serie auf, dampft es aber auf Bildschirmgröße zusammen und versieht es mit eingängigen Regeln: Alle Menschen – also Ihr und Wächter bzw. Feinde – bewegen sich feldweise durch die Kulissen, was die Basis für den Rest legt. Damit ist die Sichtweite von Charakteren ebenso klar einschätzbar wie ihre Laufrouten. Das spielt eine große Rolle, denn direkte Konfrontationen sind diesmal weitgehend tabu: Stattdessen könnt Ihr ähnlich wie bei Tecmos PS2-Titel "Trapt" Fallen auslegen, in die Eure Kontrahenten tappen sollen. Minen sorgen für explosiven Energieverlust, mit Sprungfedern, Bambusstöcken und mehr baut Ihr ganze Schadensketten zusammen. Das hat seinen Charme und funktioniert gut, bietet aber auf Dauer nicht allzu viele Möglichkeiten. Solo-Ninjas bewältigen 30 Szenarien, bei denen stets eine von drei Aufgaben im Mittelpunkt steht: Erledigt ein bestimmtes Opfer, exekutiert alle Anwesenden oder erreicht das Ziel lebend – und am besten ungesehen. Wilder geht es beim Mehrspieler-Part zu, der sich am besten als "Ninja-Bomberman" beschreiben lässt. Der große Kracher ist "Shadow Assault" nicht, aber als etwas anderes "Tenchu" für zwischendurch okay. *us*



360 So viel Gefahren auf nur einem Bildschirm: Die gelben Felder deuten an, wo die Wächter gerade hinsehen – tretet Ihr in diesen Bereich, bleiben sie Euch hartnäckig auf den Fersen.

SPIELSPASS 6

Entwickler	**From Software, J**
Hersteller	**Microsoft**
Preis	**10 Euro**

Beat 'n Groovy

Wii **Musikspiel** frei



360 Da helfen auch die eingeblendeten Hinweis-Symbole oben nichts: Die Tastenbelegung von "Beat 'n Groovy" ist bescheuert.

Im Gegensatz zu "Dancing Stage" haben die 'Bemani'-Urmarken "Beatmania" und "Pop 'n Music" im Westen nie wirklich Anklang gefunden. Vielleicht soll das fast identische "Beat 'n Groovy" ein Versuchsballon sein, ob heute Interesse daran besteht – der platzt dann aber in Rekordzeit. Mit nur neun Songs, die zudem allesamt unbekannt sind, fällt der Umfang unter die Kategorie 'Frechheit'. Nicht weniger dummdreist ist die Umsetzung des Ganzen: Theoretisch sollt Ihr nach unten laufende Notensymbole treffen – aber dass man bei der 3-Spalten-Variante nicht die farblich korrespondierenden Buttons nimmt, sondern alles unhandlich über das ganze Pad verstreut, ist schlichtweg idiotisch. So ein Machwerk gehört mit konsequenter Nichtbeachtung abgestraft. *us*

SPIELSPASS 2

Entwickler	**Konami, J**
Hersteller	**Konami**
Preis	**10 Euro**

Helix

Wii **Musikspiel** frei



Wii Die Optik geriet bei "Helix" arg schlicht – dafür lenken Euch schicke Effekte nicht vom Robo-Vortänzer ab.

Glück oder Pech? "Helix" erscheint fast zeitgleich zum prominenten Schwergewicht "Samba De Amigo" und beackert ein ganz ähnliches Musikspielfeld – allerdings hat es genug Eigenheiten, um vielleicht den einen oder anderen Fan vom Rasselaffen abzuwerben. Statt punktgenau an passender Position zu schütteln, sollt Ihr die Bewegungen eines Vortänzers nachahmen, wenn oben Balken vorbeilaufen. Das klappt ganz ordentlich, vor allem deshalb, weil die Abfrage es nicht so genau nimmt und oft beliebige Moves als richtig akzeptiert – ein gewisses Bewegungsgefühl braucht Ihr trotzdem. Mit 26 anonymen Dancefloor-Stampfern stimmt der Umfang, nur optisch geriet die Präsentation sehr nüchtern – passend zum "Samba"-Kontrast. *us*

SPIELSPASS 5

Entwickler	**Ghostfire, USA**
Hersteller	**Ghostfire Games**
Preis	**10 Euro**

Age of Booty

PS3 360 Strategie 6

Piraten ahoi! Capcoms Freibeuter der Meere haben nur ein Ziel: Städte erobern. In 25 Levels stellt Ihr Euch computergesteuerten oder menschlichen Gegnern. Der Clou: Obwohl sich Euer Schiff auf einem hexagonalen Feld bewegt, geht die Action in Echtzeit vonstatten. Ihr steuert Eure Fregatte nicht selbst, sondern markiert nur das Zielgebiet. Begegnet Ihr einem unabhängigen Hafen oder Feind, beginnt automatisch der Kampf, in den Ihr nicht eingreifen könnt. Freilich solltet Ihr Euch früh genug zurückziehen, bevor der Kahn kentert.

Gut, dass Ihr das Schiff ausbauen könnt. In Eurer Basis verbessert Ihr Geschwindigkeit, Panzerung und Kanonen. Dazu benötigt Ihr aber Ressourcen (Gold, Holz und Rum), die in Kisten herumschwimmen, in Dörfern lagern oder von Handelsschiffen transportiert werden. Zudem verstecken sich darin Spezialattacken wie Bomben oder Wirbelstürme. Neben Eurem Schiff verstärkt Ihr auch eingenommene Städte – diese besitzen ebenso eine Energieleiste.



PS3 Zusammen mit dem Piratenkapitän Hans Holzbein nehmen wir die Stadt Eubank ein. Auch der übereifrige Gegner Daniel Dung kann uns nicht mehr dazwischenfunken – im Kreuzfeuer zieht er den Kürzeren.

Nach den ersten Erfolgen schmiedet Ihr Piraten-Allianzen: Die tatkräftige KI-Unterstützung bringt taktische Würze ins Spiel. Die KI erweist sich aber teilweise als mangelhaft. Spielt deshalb online lieber zusammen mit einem Kumpel, hier erschließt sich der eigentliche Reiz. Gerade die diebische Freude, dem Gegner eine Stadt vor der Nase abzuluchsen, motiviert zu einer erneuten Runde. Eigene Karten beliebiger Größe erstellt Ihr mit dem simpel zu bedienenden Editor. Zusätzlich dürft Ihr bei geselligen Multiplayer-Runden viele Einstellungen wie Dauer und Gewinnbedingungen ändern. Hier tretet Ihr mit bis zu vier Kapitänen am geteilten Bildschirm oder online mit acht Freibeutern an.

Der rechte Stick dient zum Vergrößern des Bildschirms, trotzdem bleibt der Ausschnitt zu klein für größere Planungen. Die einblendbare Übersichtskarte verfehlt ihren Zweck. Das erfrischend simple Spielprinzip von "Age of Booty" habt Ihr schnell verinnerlicht – dennoch finden sich genug Finessen für taktische Kämpfe im Teamwork. Überraschend: Der Titel stammt von Max Hobermans Studio – er war maßgeblich für die Multiplayer-Levels der "Halo"-Teile verantwortlich. *ts*



PS3 Greift Dörfer und Handelsschiffe an, um Ressourcen für Schiffserweiterungen zu ergattern.



PS3 Im Editor bastelt Ihr eigene Levels, die Ihr umgehend ausprobieren dürft.

SPIELSPASS 7

Entwickler	Certain Affinity, USA
Hersteller	Capcom
Preis	10 Euro

War World

360 Action 12

Handlung? Braucht kein Mensch. Gute Steuerung? Überflüssig. Vernünftige Waffen? Für Weicheier. Wenn die Entwickler von "War World" diese Parolen befolgt haben, ist ihr Machwerk ein voller Erfolg – nur hilft das dem arglosen Spieler nichts. Mit mehr oder weniger unhandlich zu kontrollierenden Mechs stapft Ihr durch grafisch akzeptable Landschaften und ballert auf andere Roboter – das war's. Mehr als ein oder zwei Wummen kann keine der Hightech-Maschinen tragen, was das ohnehin chaotische Geschieße noch stumpfer macht. Lieblos, lustlos, spaßfrei – "War World" braucht kein Mensch. *us*



360 Immerhin sehen die Umgebungen und Mechs gut aus.

SPIELSPASS 2

Entwickler	Third Wave, USA
Hersteller	Ubisoft
Preis	10 Euro

Midnight Bowling

Wii Sportspiel frei

Zum ersten Mal veröffentlicht Gameloft ein Download-Spiel, zu dem es ernsthafte Konkurrenz gibt – und zieht prompt den Kürzeren: Während "Block Breaker Deluxe" und "Midnight Pool" überraschend gute Titel waren, bleibt "Midnight Bowling" blass. Das gilt weniger für die Grafik, die solides Mittelmaß darstellt, sondern für die Spielmechanik. Zielen und Schwung per Remote gerieten simpel und weniger realistisch als die "Wii Sports"-Versoftung. Die funktioniert besser und ist zugleich flotter – das Plus an Spieloptionen von "Midnight Bowling" wie Karriere-Modus und mehr reicht nicht zum Sieg. *us*



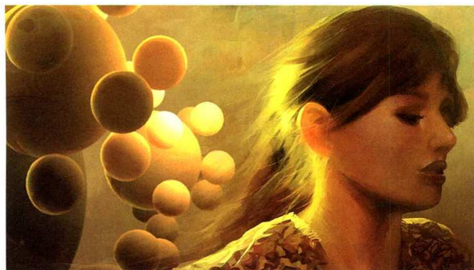
Wii Die Bowlingbahnen sind optisch ansprechend umgesetzt.

SPIELSPASS 4

Entwickler	Gameloft, KAN
Hersteller	Gameloft
Preis	8 Euro

Linger in Shadows

PS3 Interaktiver Film frei



PS3 Das Intro weist den Weg: Hier handelt es sich um Kunst. Die junge Frau scheint aus Ölfarben-Tupfern und nicht aus Polygonen zu bestehen.



PS3 Mittels Schultertasten spult Ihr die Sequenz vor und zurück: Wenn eines der ausgegrauten Symbole oben leuchtet, dann ist Interaktion angesagt.

M!-Leser wissen mehr: Bereits Ende April haben wir von der Veranstaltung Breakpoint 08 berichtet. Dort treffen sich alljährlich Mitglieder der Demo-Szene, um ihre Kilobyte-kleinen, digitalen Kunstwerke oder Technikdemos vorzuführen. Uns fiel dort "Linger in Shadows" für die PS3 auf – allerdings wussten wir noch nicht genau, welche Absichten die Programmierer (ein kleines polnisches Team namens 'Plastic') damit hatten. Seit dem 9. Oktober sind wir schlauer: "Linger in Shadows" ist für 2,99 Euro im PlayStation-Store erhältlich.

Und was ist jetzt aus der imposanten Grafikdemo geworden? Zitieren wir doch die Entwickler selbst: "Dies ist ein Experiment im Reich der interaktiven, digitalen Kunst. 'Linger in Shadows' will kein Spiel sein, sondern eine Erfahrung, die der Benutzer erkunden soll." Klingt ja interessant – doch was ist es wirklich? Eine nicht mal zehnminütige Echtzeit-Sequenz, die Ihr vor- und zurückspulen könnt; ein interaktiver Film, dessen Ablaufen Ihr durch das Drücken einiger Buttons oder das Schwenken des Sixaxis-Pads forcieren könnt – nüchtern ausgedrückt. Und doch hinterlässt die Sequenz einen bleibenden Eindruck – sie bewegt den 'Spieler': mit verwirrenden Szenen, künstlerisch wertvollen Bildern und fließenden Animationen. Ob Euch diese Erfahrung knapp 3 Euro wert ist, müsst Ihr entscheiden. Auch wenn wir für "Linger in Shadows" wegen des geringen Spielgehalts keine Spielspaßwertung vergeben wollen, legen wir Euch den Download ans Herz. *ms*

SPIELSPASS

Entwickler	**Plastic, Polen**	–
Hersteller	**Sony**	
Preis	**3 Euro**	

CrazyMouse

360 Geschicklichkeit frei



360 Hübsch anzusehen, aber nervig: Euer Nager reagiert auf Steuerungskommandos träge und lässt sich schnell vom CPU-Gegner austricksen.

Hoppla – ein Downloadspiel auf der Xbox 360, das nur 400 Microsoft-Punkte kostet? Heutzutage macht das skeptisch – und im Fall von "CrazyMouse" leider nicht unberechtigt. Dabei macht die knuddelige Verpackung einen ordentlichen Eindruck: Als Cartoon-Maus wuselt Ihr durch bonbonbunte Szenarien und sammelt Süßigkeiten ein – mal gegen ein Zeitlimit, mal tummeln sich Konkurrenten mit Euch im Spielfeld. Greift Ihr aber zum Pad, verflüchtigt sich der gute Wille im Handumdrehen: Der tumbe Nager bewegt sich träge und ist nur mit viel Vorsicht zu kontrollieren, weil Ihr sonst gegen Wände knallt oder an Ecken hängen bleibt. CPU-Kontrahenten haben diese Probleme nicht, weshalb schon früh nervige Niederlagen an der Tagesordnung sind. *us*

SPIELSPASS

Entwickler	**UltiZen Games, USA**	**3**
Hersteller	**UltiZen Games**	
Preis	**5 Euro**	

Feeding Frenzy 2

360 Geschicklichkeit frei



360 Nichts Neues unter Wasser: "Feeding Frenzy 2" hat für Solospieler bestenfalls mit dem Mikroskop zu entdeckende Winz-Neuerungen parat.

Der Casual-Games-Gigant PopCap hat auf dem PC jede Menge interessanter Titel zu bieten, auch auf der Xbox 360 landeten mit "Heavy Weapon", "Bejeweled 2" und "Zuma" schon hochkarätige Vertreter. Dass für den neuesten Konsolen-Abstecher aber ausgerechnet "Feeding Frenzy 2" ausgewählt wurde, ist enttäuschend. Dabei ist die Fischfutterei für sich betrachtet akzeptables Mittelmaß: Schwimmt als kleiner Kiemenatmer herum und verspeist alles, was kleiner ist als Ihr selbst. Nach einer Weile wachst Ihr und könnt dann auch größere Brocken schlucken. Klingt nett? Stimmt schon, nur gibt es bereits Teil 1 und den zum halben Preis. Etwas hübschere Grafik und belanglose Mehrspieler-Optionen sind okay, lohnen aber einen Zweitkauf nicht. *us*

SPIELSPASS

Entwickler	**Sprout Games, USA**	**5**
Hersteller	**PopCap**	
Preis	**10 Euro**	

Potpourrii

Wii **Geschicklichkeit** frei

WiiWare hat sich als Hort für Geschicklichkeitsspiele mit Knobeleinschlag bewährt, wie "Dr. Mario" oder "MaBoShi" zeigen. Logisch also, dass nicht nur Nintendo selbst Genrevertreter online stellt, sondern auch kleine unabhängige Entwickler Erfolgschancen riechen. "Potpourrii" setzt wie viele andere Titel auf Wii-spezifische Steuerung, erspart Euch aber dankenswerterweise die Handgelenk-killenden Drehbewegungen, die etwa "Magnetica Twist" anstrengend machen. Hier wird komfortabel per Pointer-Funktion agiert. Ihr schießt in einen runden Teich von außen mit Blasen umhüllte Monsterchen in die Mitte, die jeweils eine Jahreszeit symbolisieren. Anders als sonst üblich verschwinden sie nicht, sobald Ihr eine bestimmte Anzahl gruppiert habt, die Ansammlung kann fast beliebig groß werden. Um sie zu entfernen, müsst Ihr eine Blase mit der folgenden Jahreszeit draufschießen – heißt z.B., dass Frühlingswesen nur dann weichen, wenn Ihr ein Sommer-Monster einsetzt.



360 Knuffig sieht die Kulisse von "Potpourrii" aus, doch trotz Jahreszeitenwechsel bleibt optisch die Abwechslung bald aus.

Wieso kein Tutorial dabei ist, um das doch etwas kompliziertere Konzept spielerisch zu erklären, wissen wohl nur die Entwickler. Auch sonst krankt "Potpourrii" an akuter Optionsarmut – es gibt nämlich keine. Lediglich ein zweiter Spieler kann dazustoßen, das war's, Rekordlisten oder ähnliche Standards fehlen. So spielt Ihr Euch durch die ständig wechselnden Jahreszeiten, habt gelegentlich ein Bossduell (das aber auch nicht anders abläuft) und fragt Euch, wieso es so lange dauert, bis der Schwierigkeitsgrad allmählich herausfordernd wird. Schade, dass das halbwegs frische Konzept nicht mit einem gehaltvolleren Rahmen versehen wurde. *us*

SPIELSPASS

Entwickler	**Abstraction, USA**	**5**
Hersteller	**Abstraction Games**	
Preis	**8 Euro**	

Neue Download-Spiele

PlayStation 3

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Burnout Paradise	Electronic Arts	–	Von der Blu-ray zum Download-Spiel: Die exzellente Raserei lohnt sich immer noch (Test in MAN!AC 02/08).	30 €	9
Geon	Eidos	–	Abstrakte Würfelrollerei mit Wettkampfcharakter, die ihren Reiz hat (Test in MAN!AC 12/07).	8 €	6
Linger in Shadows	Sony	–	Viel Film, wenig Spiel: interaktive Echtzeit-Demo für Kunst-Interessierte (Test auf Seite 102).	3 €	–
Mega Man 9	Capcom	–	Extrem knackige Action-Hüpferei, die den Geist der Vorgänger trifft (Test in M! 11/08).	10 €	7
Wipeout HD	Sony	–	Technisch und spielerisch exzellentes Comeback des kultigen SciFi-Rasers (Test auf Seite 99).	18 €	9

Xbox 360

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Age of Booty	Capcom	–	Spaßige Piraten-Knallerei mit gelungenem Echtzeit-Taktik-Einschlag (Test auf Seite 101).	10 €	7
Beat 'n Groovy	Konami	–	Verhunzter 'Bemani'-Nachkomme mit wenig Liedern und zickiger Kontrolle (Test auf Seite 100).	10 €	2
CrazyMouse	UltiZen Games	–	Durch frustige Steuerungsmacken schnell nerviges Standard-Labyrinthgerenne (Test auf Seite 102).	5 €	3
Destroy All Humans!	THQ	Xbox	Liebevoll im B-Film-Stil inszeniertes Sandbox-Abenteuer mit Grummel-Alien, das heute altbacken wirkt.	15 €	6
Domino Master	TikGames	–	Kompetente Steinchenlegerei, der es an Tiefgang und fesselnden Spielmodi mangelt.	10 €	4
Feeding Frenzy 2	PopCap	–	Nahezu unveränderte Neuauflage der schlichten, aber soliden Fischfutterei (Test auf Seite 102).	10 €	5
Mega Man 9	Capcom	–	Jump'n'Shoot für Fans der alten Frust-Schule – die werden perfekt bedient (Test in M! 11/08).	10 €	7
Shadow Assault / Tenchu	Microsoft	–	Gelungen auf Bildschirmgröße eingedampfte Ninja-Schleicherei mit Fallenstell-Rätseln (Test auf Seite 100).	10 €	6
War World	Ubisoft	–	Leidlich hübsch anzusehendes, völlig belangloses Deathmatch-Geholze mit Mechs (Test auf Seite 101).	10 €	2

Wii

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Boulder Dash	Commodore	C64	Knobelklassiker mit Geschicklichkeitseinschlag und knackigen Aufgaben, der immer noch fordert.	5 €	7
Earthworm Jim	Sega	Mega Drive	Skurriler Jump'n'Run-Klassiker, dessen Macken durch das urkomische Design abgemildert werden.	8 €	7
Helix	Ghostfire Games	–	Einfaches Tanzspiel – wer Dancefloor-Stampfer mag, für den könnte es interessant sein (Test auf Seite 100).	10 €	5
Jumpman	Commodore	C64	Hinter einer primitiven Grafikhülle steckt ein simpel gestricktes, aber forderndes und spaßiges Jump'n'Run.	5 €	6
Mayhem in Monsterland	Commodore	C64	Technisch beeindruckendes Hüpfspiel aus der Heimcomputer-Endphase, das auch heute noch unterhält.	5 €	6
Mega Man 9	Capcom	–	Für frustgestählte Zocker prädestinierte Reinkarnation der klassischen "Mega Man"-Serie (Test in M! 11/08).	10 €	5
Midnight Bowling	Gameloft	–	Einfaches Bowling, das trotz mehr Spielmodi keine Alternative zu "Wii Sports" sein kann (Test auf Seite 101).	8 €	4
Potpourrii	Abstraction G.	–	Nett inszenierte Knobelei mit hübscher Aufmachung, aber zu wenig Abwechslung (Test auf Seite 103).	8 €	5
Shining Force II	Sega	Mega Drive	Feines Rollenspiel mit Stil, das Problemstellen des Vorgängers gelungen abmildert.	8 €	8
Sonic the Hedgehog	Sega	Master System	Rasante Igel-Hüpferei, die durchaus noch unterhält – Fans kaufen lieber die Mega-Drive-Variante.	5 €	6
Space Harrier	Sega	Master System	Veraltete Simpelknallerei, deren Pseudo-3D-Gimmick an der mageren Technik scheitert.	5 €	2
Street Fighter II: Special Champion Edition	Capcom	Mega Drive	Déjà-vu für Prügelfans: Zum vierten Mal steht ein "Street Fighter II"-Ableger parat, der nichts entscheidend besser macht als die anderen. Wer noch keins hat, kann schlechtere Prügeler kaufen.	8 €	8
Strong Bad's Cool Game for Attractive People Episode 2	Telltale Games	–	Fortsetzung des skurrilen Point'n'Click-Abenteuers, das mit abgedrehtem Charme und manchmal nicht ganz so logischem Rätselniveau in die gleiche Kerbe schlägt.	10 €	7

Neuerscheinungen vom 13.09. bis zum 17.10

PIXELPARADIES ERDE



AMERIKA
01: Walross aus "Wonder Boy III: Monster Lair" (Arcade)
02: Seehund aus "Antartic Adventure" (NES)
03: Rentier aus "Daze before Christmas" (SNES)
04: Amerikanischer Hummer aus "Hana Taka Daka" (PC-Engine)
05: Stinktier aus "Adventures of Yogi Bear" (SNES)
06: Schwarze Witwe aus "Black Widow" (Arcade)
07: Großer Rennkuckuck aus "Roadrunner" (Arcade)
08: Rind aus "Sunset Riders" (Arcade)
09: Waschbär aus "Pocahontas" (Mega Drive)
10: Wapiti aus "Pocahontas" (Mega Drive)
11: Skorpion aus "Cheese Cat-Astrophe starring Speedy Gonzales" (Master System)
12: Kuba-Ara aus "Wonder Boy III: Monster Lair" (Arcade)
13: Galápagos-Riesenschildkröte aus "Attack Animal Gakuen" (NES)
14: Boa aus "Golvellius: Valley of Doom" (Master System)
15: Grüner Ara aus "PuLiRuLa" (Arcade)
16: Kolibri aus "Pocahontas" (Mega Drive)
17: Panter (Jaguar) aus "Black Panther" (Arcade)
18: Großer Ameisenbär aus "Anteater" (Arcade)
19: Pinguin aus "Pengo" (Arcade)

EUROPA
20: Polarbär aus "Penguin Land" (Master System)
21: Pony aus "Circus Charlie" (Arcade)
22: Shetland-Pony aus "Bible Adventures" (NES)
23: Stechmücke aus "Cybercore" (PC-Engine)
24: Laubfrosch aus "Ribbit" (Arcade)
25: Kuh aus "Daichikun Crisis" (PC-Engine)
26: Haushuhn aus "Alfred Chicken" (Game Boy)
27: Igel aus "Chew-Man-Fu" (PC-Engine)
28: Strandkrabbe aus "Cool Spot" (Master System)
29: Fledermaus aus "Kid Dracula" (Game Boy)
30: Esel aus "Aoi Blink" (PC-Engine)
31: Eichhörnchen aus "Bible Adventures" (NES)

AFRIKA
32: Gänsegeier aus "Wonder Boy III: Monster Lair" (Arcade)
33: Königskobra aus "Disney's Aladdin" (SNES)
34: Schimpanse aus "Toki" (Arcade)
35: Giraffe aus "Zoo-tto Mahjong!" (SNES)
36: Gorilla aus "Congo Bongo" (Arcade)
37: Pavian aus "Gon" (SNES)
38: Steppenzebra aus "Jungle no Ouja: Tarzan" (SNES)



39: Löwe aus "Animal Breeder" (Game Boy)
40: Afrikanischer Strauß aus "Zig Zag Cat" (SNES)
41: Flusspferd aus "Congo Bongo" (Arcade)
42: Chamäleon aus "Circus Lido" (PC-Engine)
43: Nashorn aus "Gon" (SNES)

ASIEN
44: Elch aus "Ski Hunt" (VCS 2600)
45: Elch aus "Adventures of Rocky & Bullwinkle & Friends" (SNES)
46: Kamel aus "Aladdin's Cave" (CPC)
47: Kamel aus "Metal Slug X" (Arcade)
48: Seychellen-Riesenschildkröte aus "Gokuraku! Chuuka Taisen" (PC-Engine)
49: Skorpion aus "Pitfall" (VCS 2600)
50: Vogelspinne aus "Ribbit" (Arcade)
51: Seidenmotte aus "Hana Taka Daka" (PC-Engine)
52: Großer Panda aus "Ranma ½: Hard Battle" (SNES)
53: Japanischer Spitzmull aus "J.J. & Jeff" (PC-Engine)
54: Marderhund aus "Pocky & Rocky" (SNES)
55: Hundertfüßer aus "Nosferatu" (SNES)
56: Hausschwein aus "MachineGun Joe" (Master System)
57: Schildkröte aus "Frogger" (Arcade)

AUSTRALIEN
58: Känguru aus "Kangaroo" (Arcade)
59: Rotes Riesenkänguru aus "Attack Animal Gakuen" (NES)
60: Schnabeltier aus "PuLiRuLa" (Arcade)
61: Tasmanischer Teufel aus "Taz-Mania" (Master System)
62: Pinguin aus "Penguin Land" (Master System)
63: Kiwi aus "New Zealand Story" (PC-Engine)

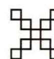
OZEANE
64: Kalmar aus "Yoshi's Safari" (SNES)
65: Fisch aus "Fisch Dude" (Game Boy)
66: Mondfisch aus "Battle Shark" (Arcade)
67: Delfin aus "Ecco: The Tides of Time" (Mega Drive)
68: Mondfisch aus "Deep Blue" (PC-Engine)
69: Seepferdchen aus "Ecco: The Tides of Time" (Master System)

Onos Liebling in "Street Fighter IV": Dhalsim, der Inder mit den variablen Gliedmaßen.

YOSHINORI ONO

Ein stets gut gelaunter Mann: Wir sprachen mit dem sympathischen Kopf hinter "Street Fighter IV" über Grafik, Regelbücher und Musik.





M!: Der erste Trailer zu "Street Fighter IV" versetzte die Spieler-Gemeinde durch die aufwändigen Tusche-Effekte in Verzückung. Warum sind diese im fertigen Spiel nicht so präsent?

Ono: Als entschieden wurde, dass wir ein neues "Street Fighter" machen, entstand zuerst der Trailer. Er sollte den Visual-Artists eine Richtung vorgeben und zeigen, wo wir mit "Street Fighter IV" hinwollten. Hätten wir das komplette Spiel im Stile des Trailers gemacht, hätte man ja gar nichts erkennen können! (lacht) So haben wir eine gute Mischung zwischen klarer Optik und ästhetischen Stilmitteln gefunden. Wir wollten, dass "Street Fighter IV" wie ein sich bewegendes Gemälde aussieht. Ich denke, das haben wir erreicht.

So hebt sich der Titel auch gut von der Konkurrenz wie der "Tekken"- oder "Virtua Fighter"-Serie ab.

Ich sehe die anderen Titel nicht als Konkurrenz an. "Street Fighter IV" ist nur eine Weiterführung von "Street Fighter II". Alle Spiele von damals wurden immer weiter professionalisiert, bis nur noch eine kleine Community übrig geblieben ist, die diese komplizierten Titel noch spielt. Alleine die Regelbücher zu diesen Spielen sind riesig! Da habe ich mir gedacht, ich möchte dahin zurückkehren, dass das Game für jeden zugänglich ist. Bei "Street Fighter II" war es ja so: Es gab ja kaum jemanden, der es nicht gespielt hat. Wir wollten 'Back to the Roots' und nicht in die Profi-Nische, in die sich "Tekken" und "Soul-

Name: **Yoshinori Ono**
Position: **Produzent**
Bei Capcom seit: **1994**

SOFTOGRAFIE (AUSZUG):
- **Devil May Cry (2001)**
  Sound Design Coordinator
- **Onimusha 2 (2002)**
  Music Score Associate Producer
- **JoJo's Bizarre Adventure (2002)**
  Sound Management Director
- **Chaos Legion (2003)**
  Producer
- **Shadow of Rome (2005)**
  Producer

FUN-FACT:
- **Yoshinori Ono liebt die Erdnussriegel 'Mr. Tom' über alles.**

»Wir wollen ein Gemälde schaffen, kein Abbild der Wirklichkeit.«

calibur" hin entwickelt haben. Auch bei der Grafik: Neue Spiele sehen immer realistischer aus, aber wir wollten kein Abbild der Wirklichkeit schaffen.

Ein Grafiker eines alten "Street Fighter"-Teils hat einmal gesagt, dass die Kraft der Schläge in 2D besser umzusetzen sei, weil man da die Verformung von Muskeln und Gesichtern leichter gestalten könne als in 3D. Sind Sie mit der 3D Grafik zufrieden oder wurde es einfach nur Zeit für ein 3D-"Street Fighter"?
Ich glaube nicht, dass 2D überlegen ist. Oder sieht "Street Fighter IV" etwa nicht beeindruckend aus? (lacht) Mittlerweile ist die Ausdruckskraft von 2D und 3D gleich stark - (überlegt kurz) vielleicht ist 2D noch etwas schöner. Aber in 3D nutzen wir viele Kniffe, um die Dynamik der Moves darzustellen: Bei harten Schlägen lassen wir z.B. die Hände größer erscheinen, um die Wucht dahinter zu visualisieren.

Apropos Aufschlagwucht: Bei den Ultracombos haben die Opfer ja herrlich erschrockene Gesichter.
Ja, wir wollten auf jeden Fall die Reaktion auf Schläge verdeutlichen. Bei "Street Fighter II" hatten wir natürlich strenge Hardware-Restriktionen. (lacht) Um den Schmerz bei einem harten Schlag zu verdeutlichen, haben wir das Opfer zum Beispiel Blut spucken lassen – es ist schließlich ein Straßenkampf! Jetzt haben wir aber mehr Hardware-Power und wollten den Titel mit zeitgemäßer Technik ausstatten. Deswegen haben wir auch diese ganzen Details wie die ausgefeilte Mimik eingebaut. Aber ich hätte nicht damit gerechnet, dass es Ihnen so auffällt. Ich dachte, dass die meisten Spieler es unbewusst als Teil des Ganzen wahrnehmen.

Wird es in Zukunft vielleicht noch mal ein echtes 2D-"Street Fighter" geben?
Wenn, dann vielleicht in zehn Jahren! (lacht) Schon bei "Street Fighter III" haben wir mit 100 Leuten einige Jahre gebraucht, um die aufwändigen Sprites zu erstellen. Das nächste "Street Fighter" würde sicherlich die doppelte Zeit in Anspruch nehmen, da die HD-Darstellung noch aufwändiger ist. Von den Kosten ganz zu schweigen.

Wieso werden eigentlich Charakter-Riege und Spielsystem von "Street Fighter III" fast komplett außen vor gelassen?
Das Schlüsselwort von "Street Fighter III" war ja "New Generation". Wir wollten etwas Neues erschaffen. Die Engine setzte sich mit dem Parry-System deutlich von "Street Fighter II" ab, das wollten wir auch im Cast deutlich machen. Obwohl ich die neuen Charaktere wirklich geliebt habe, wurden viele "Street Fighter II"-Spieler von ihnen abgeschreckt. Das komplizierte Kampfsystem sorgte schließlich dafür, dass sich nur noch die Profi-Community mit dem Spiel befasste. Im Nachhinein haben wir uns mit "Street Fighter III" vielleicht ein bisschen zu weit aus dem Fenster gelehnt. Man ersetzt ja auch im Fußball nicht einfach die Tore durch Basketballkörbe. Wenn man in einem Spiel die Regeln so gravierend ändert, hat es nicht mehr viel mit dem ursprünglichen Titel zu tun. Der dritte Teil war aber keineswegs ein Fehler. Er hat seine Spieler gefunden und es war schön, etwas Neues geschaffen zu haben. "Street Fighter IV" basiert aber auf dem zweiten Teil. Aus dem Grund finden sich in "Street Fighter IV" kaum Elemente aus "Street Fighter III" wieder.

Auch der Soundtrack von "Street Fighter III" war einzigartig, etwas Neues. Vor allem die Hip-Hop-Beats schufen eine sehr individuelle Stimmung. Welchen Stellenwert hat die Musik in "Street Fighter IV"?
Danke für das Kompliment! (lacht) Die Musik von "Street Fighter III" war in der Tat sehr speziell. Wir haben ja auch etwas Techno verwendet, um diese Stimmung aufzubauen. Aber auch bei der Musik gehen wir 'Back to the Roots'. Wir haben diesmal wieder ein wenig mehr mit Pop-Musik experimentiert. Die Musik soll niemanden abschrecken, wie es bei "Street Fighter III" der Fall war. Es soll natürlich nicht der gleiche Soundtrack wie in "Street Fighter II" sein. Sämtliche Stücke wurden neu geschrieben. Mit den Remixes einiger "Street Fighter II"-Themen in den Rival-Kämpfen zollen wir aber auch den alten Fans Tribut und schaffen auch hier den 'Aha!'-Effekt.

Welche Änderungen sollen "Street Fighter IV" zugänglicher machen und die Spieler wieder anlocken?
Es reicht natürlich nicht aus, einfach "Street Fighter II" als Basis zu nehmen und zu hoffen, dass die Leute wiederkommen. Es ist die Einfachheit: Man muss kein riesiges Regelbuch wälzen, um "Street Fighter IV" spielen zu können. Man kann sich einfach hinsetzen und es austesten. Außerdem wird die "Street Fighter"-Serie jetzt 20 Jahre alt. Da steht schon eine regelrechte Tradition dahinter. Es ist schon beachtlich, dass das Spiel nach 20 Jahren immer noch in den Köpfen der Spieler ist. Vielleicht nutzt es ja, dass quasi mehrere Generationen von Gamern dieses Spiel kennen. Vielleicht haben die Spieler von gestern schon Kinder, denen sie "Street Fighter" jetzt beibringen können: "Hey, das habe ich auch damals gespielt, ich zeig' dir da mal was."

In den Heimversionen wird es zusätzliche Charaktere wie Dan, Fei Long und vielleicht Cammy geben...
...(lacht) ja, vielleicht Cammy...

Wieso nicht in der Arcade-Fassung?
In der Arcade haben wir erst einmal wenige Charaktere, damit die Spieler schnell in das Spiel einsteigen können. Wie gesagt, wir wollen das Regelbuch möglichst dünn halten, damit "Street Fighter IV" nicht zu kompliziert wird. Wir wollen auf keinen Fall zu viele Charaktere haben, wie zum Beispiel in "Marvel VS. Capcom 2". Da weiß man ja gar nicht, wen man nehmen soll! (lacht) Für die Heimversionen haben wir uns entschlossen, weitere beliebte Charaktere in das Spiel einzubauen.

Und wer ist Ihr Lieblingscharakter?
Vom verkaufsstrategischen Standpunkt aus gesehen wäre es wohl klug, einen von den Neuen zu nennen. Aber um ehrlich zu sein, ist mein Liebling Dhalsim (lacht). Der war nämlich am schwersten umzusetzen. Die sich streckenden Gliedmaßen waren mit der Engine gar nicht so einfach darzustellen.

Als C. Viper der Öffentlichkeit vorgestellt wurde, waren die ersten Rufe aus den Fan-Lagern, dass sie zu sehr nach einem SNK-Design aussähe und nicht in "Street Fighter" passen würde.
Das hat uns selbst überrascht! Während der Entwicklung hat sich der Charakter immer weiter verändert, bis sie am Ende so aussah wie jetzt. Nach den Fan-Reaktionen haben wir auch gemerkt, dass sie einen gewissen SNK-Style hat. Da waren uns SNK wohl 15 Jahre voraus (lacht). Es war aber wirklich Zufall!

Das Gespräch führte Jan Königsfeld.

»Die Opfer spucken Blut – es ist schließlich ein Straßenkampf!«



"Street Fighter II" (im Bild die "Anniversary Edition") ist die konzeptionelle Grundlage von Teil 4.



IMPORT

Bionic Zelda & Gears of Halo Wars

MERCHANDISE • Passend zum Weihnachtsgeschäft kommen auch die Actionfiguren-Hersteller in Fahrt. Irgendwo im Grenzgebiet zwischen 'cool' und 'geschmacklos' angesiedelt ist der 18 cm große "Gears of War 2"-Locust mit platzendem Kopf – exklusiv bei amazon.com für umgerechnet etwa 15 Euro. Noch ohne Preis, aber zumindest schon mit einem Termin (Ende November) versehen: der Dreadlock-Held Nathan Spencer aus Capcoms Drahtseil-Action "Bionic Commando". Über seine Actionfigur Nr. 4816 freut sich der Master Chief: Für 100 Euro thront der 30cm-Spartan inklusive halb ausgefahrenem Bubble Shield bald auch in Eurer Vitrine. Zum Schluss ein Tipp für alle N64- und "Zelda"-Fans: Sheik, das Alter Ego von Prinzessin Zelda aus "Ocarina of Time", wird mit einer 21 cm großen Figur gewürdigt – weltweit limitiert auf 2.500 Stück. Dafür kostet Plastik-Sheik auch stolze 75 Euro.







Wer Bub und Bob auf ihrem Weltall-Trip helfen will, holt sich am besten das DS-Paddle aus den USA oder Japan.

Paddle Bobble

SPIELE • "Puzzle Bobble" oder – wie es in PAL-Gefilden heißt – "Bust-a-Move" ist ein Promi in der Knobelszene. Bub und Bob, die knuffigen Dinos, haben schon auf unzähligen Systemen gleichfarbige Blasen zum Platzen gebracht. Auch für DS gibt es eine Umsetzung – die ist aber nicht sonderlich gelungen und erschien zuerst nur in England; der verspätete Deutschland-Release schließlich ging ganz unter.

Jetzt spitzen Importfans die Ohren: Auf der Tokyo Game Show wurde "Space Puzzle Bobble" vorgestellt. Das erscheint zum Budgetpreis, bietet einen Online-Modus für vier Tempo-Puzzler und unterstützt Taitos gewitzte Hardware-Idee: ein Paddle, welches in den GBA-Slot des DS gestopft wird; mit dessen sensiblem Drehregler könnt Ihr die Schussrichtung der Blasen justieren.

Ohren auf

SOUNDTRACK • Vier interessante Tonträger (18 bis 22 Euro) haben wir für Euch aus den Tiefen des Internet-Importhandels gefischt: Sakuraba Motoi, u.a. bekannt für Kompositionen in "Star Ocean", zeigt sich in den 13 Stücken der "Tales of Series: Piano Arrange Tracks" von seiner ruhigen Seite. Etwas schwungvoller ist der "Infinite Undiscovery Original Soundtrack" – ebenfalls aus der Feder von Motoi. Wenn Euch das Spiel schon enttäuscht hat, dann gönnt Euch wenigstens die gelungene Musik. 100% Retro-Power für die Ohren serviert Euch Capcoms Blauhelm: Während der "Rockman 9 OST" einige herrliche 8-Bit-Kompositionen von rockig bis poppig parat hält, ist das "Rockman 9 Arrange Album" nicht jedermanns Geschmack.



10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Bleach: Versus Crusade	Sega	Wii	50 €	Japan	18. Dezember
Castlevania Judgment	Konami	Wii	40 €	USA	18. November
Chrono Trigger	Square Enix	DS	40 €	Japan	20. November
Cooking Mama World Kitchen	Majesco	Wii	40 €	USA	24. November
Namco Museum Virtual Arcade	Namco-Bandai	360	25 €	USA	4. November
Otomedius Gorgeous	Konami	360	50 €	Japan	20. November
Patapon 2	Sony	PSP	40 €	Japan	27. November
Populous	Xseed	DS	25 €	USA	11. November
Rock Revolution	Konami	PS3/360	99 €	USA	11. November
Tales of Symphonia: Dawn...	Namco-Bandai	Wii	30 €	USA	11. November

IMPORT-TICKER »

+++ Ehre, wem Ehre gebührt: Folgende Games wurden auf der Tokyo Game Show als beste Spiele geehrt: "Dragon Quest IX" (DS), "Final Fantasy: Dissidia" (PSP), Gyakuten Kenji (DS), "Idolm@ster" (PSP), "Let's Tap" (DS), "LittleBigPlanet" (PS3), "Monster Hunter 3" (Wii), "Resident Evil 5" (PS3, 360), "Star Ocean 4" (360), "White Knight Story" (PS3) und "Yakuza 3" (PS3). +++ Wählt Barack! Amerikanische "Burnout Paradise"-Raser wundern sich über Wahlwerbung für Obama am Streckenrand. +++

Disgaea 3: Absence of Justice

PS3 Strategie 

In der Dämonenschule ist der Teufel los, Abenteurer Mao und Streberin Paspberyl wetteifern um den Ehrentitel: Wie seine Vorgänger empfängt Euch "Disgaea 3" mit rotzfrecher Handlung und begehbarer Aula, in der Ihr die Party optimiert und Schlachten erplaudert. Diese folgen entweder der witzigen Handlung oder dienen dem Upgrade von Items: Freund und Feind ziehen abwechselnd durch isometrische Arenen, greifen mit Specials an und nutzen die Geokräfte zum eigenen Vorteil. Neu sind diverse Manöver, die Euer Team jetzt ausführen kann: Es gibt erweiterte Teamaktionen wie das Verschmelzen von Skills und neuartige Wurfmanöver, mit denen die Helden jetzt leichter höhere Ebenen erkraxeln. Außerdem lässt sich die Party mittels Klassenraum detaillierter optimieren, Sitzordnung und Studentenverbindungen schaffen die Voraussetzungen für individuelle Kombo-Attacken. Per Download lässt sich das Abenteuer zudem um neue Figuren bereichern: Wie die Vorgänger inszeniert "Disgaea 3" aufregende Schlachten, in denen Ihr die vielen Möglichkeiten der Teamaktionen geschickt ausnützen müsst. Für Abwechslung sorgen die Rätsel-Fights, in denen Ihr Euch neuerdings sogar mit Piraten anlegt. Zwischendrin seid Ihr stundenlang mit der Optimierung Eurer Party beschäftigt, deren Organisation wegen der neuen Aspekte jetzt noch mehr Aufmerksamkeit abverlangt. Technisch bleibt "Disgaea 3" arg altbacken, lediglich einige Spezialeffekte erinnern Euch daran, dass Ihr in High Definition spielt. *oe*

Testmuster von ACME • www.acme-online.nl



PS3 In den Itemwelten wirken die einzigartigen Geokräfte: Ihr könnt sie mittels Block auf die farbigen Felder legen und so zum Vorteil nutzen oder die Blöcke zerstören, um tödliche Kettenreaktionen zu entfesseln.



PS3 Mit den Specials lassen sich gleich mehrere Figuren auf einmal treffen: Kombiniert sie jetzt zu Teamattacken.



PS3 Es gibt auch Rätselaufgaben: Hier haut Ihr eine Treppe in die Wand, um die Schätze oben zu ergattern.

Entwickler **Nippon Ichi, Japan**
Hersteller **Nippon Ichi**
D-Termin **nicht bekannt**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**

» komplexe Taktikkämpfe
» neuartige Teammanöver
» witzig präsentierte Handlung

SPIELSPASS 86

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	3 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » Wenig Neues: dezent erweiterter Taktikschinken, der von seinen Spezialkämpfen und den ulkigen Figuren lebt.

Disgaea DS

DS Strategie 

DS-Dämonen dürfen eine Variante von "Hour of Darkness" (PSP) spielen, in der Unterweltprinz Laharl und seine Freundin Etna den Thron der Dämonenwelt erobern. Es gibt zwei alternative Handlungen, mit den aus der PSP-Version bekannten Geocubes (nützen vor allem in Zweispieler-Schlachten), und zufällig generierte Dämonengadgets, die Ihr in den Schlachtfeldern findet. Zudem darf man Items jetzt auch tauschen, diverse Datenbanken studieren und über neue Dialoge mit Pinguin Prinny schmunzeln. Die Handlung wird im Vergleich zum PSP-Vorbild mit weniger Sprachausgabe präsentiert, trotzdem haben es einige Digi-Dialoge aufs Modul geschafft. Der Einstieg ist jedoch für Kenner der Serie unnötig langwierig, weil die umfangreichen Tutorials nicht abkürzbar sind. Dafür verzückt die Neuordnung von Schlachtfeldoptik, Anzeigen und Geoschema auf zwei Bildschirmen – so habt Ihr deutlich mehr Überblick auf die vielen Facetten des Kampfsystems. "Disgaea DS" ist ein massives Strategieabenteuer mit sympathischen Figuren und reichlich taktischer Abwechslung, das über hundert Stunden begeistern kann. Veteranen der Serie wird allerdings zu wenig Neues geboten. *oe*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com



DS Wichtige Informationen lassen sich übersichtlich dem oberen Bildschirm entnehmen - unten darf gezoomt werden.

Entwickler **Nippon Ichi, Japan**
Hersteller **Nippon Ichi**
D-Termin **nicht bekannt**

Unterstützt » **2 Spieler (online), Text: englisch**

» mehr Übersicht dank Dualscreen
» Item-Tausch und Duelle per Wi-Fi
» träger Einstieg für Kenner

SPIELSPASS 86

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » Übersichtliche Neuauflage des Taktik-Erstlings, die auch alle Erweiterungen der PSP-Variante enthält.

Aquanaut's Holiday

PS3 **Adventure** 

1995 erschien das PSone-Spiel "Aquanaut's Holiday" in Japan, ein Jahr später konnten sogar PAL-Spieler abtauchen. Dieses Schicksal war dem Nachfolger von 2000 nicht vergönnt, auch die PS3-Wiedergeburt des geruhsamen Unterwasser-Abenteuers wird hierzulande wohl nie auftauchen. Deshalb haben wir die Fernost-Fassung unter die Lupe genommen. Eine Warnung vorweg: Wer keinerlei Japanisch-Kenntnisse besitzt, tut sich sehr schwer und erledigt etliche Missionsziele nur durch Zufall oder mit ganz viel Geduld. Als wichtigsten Rat geben wir Euch das Abklappern sämtlicher Dialog-Punkte Eurer Gesprächspartner am Festland an die Hand. Erst dann könnt Ihr die Stationen der mysteriösen Geschichte nach und nach absolvieren oder Nebenquests erledigen.

Mit dem Tauchroboter Dolphin geht Ihr auf Erkundungstour, transportiert Batterien zu den im Wasser treibenden Sonarkapseln und erweitert so Euren Bewegungsradius. Upgrades für das Unterseeboot ermöglichen bald das Knipsen von Fotos oder das Absetzen einer Boje, die den 'Teleport' zu entfernten Punkten ermöglicht. Die träge Steuerung macht es Euch nicht immer leicht, geheimnisvolle Steinsäulen oder Schiffwracks zu erkunden. "Endless Ocean" für Wii macht fast alles besser: einfachere Steuerung, schönere Musik, mehr Interaktion mit den Tieren, bessere Fotoverwaltung. Eine nette Alternative zum alltäglichen Krachbumm ist "Aquanaut's Holiday" trotzdem. *ms*



PS3 So nah kommt Ihr an die flinken Fische selten heran – im Gegensatz zum Unterwasser-Streichelzoo "Endless Ocean" sind die Meeresbewohner nicht zutraulich.



PS3 Ein bisschen gruselig ist dieses Wrack schon – sterben könnt Ihr aber nicht.

Testmuster von ACME · www.acme-online.nl

Entwickler **Artdink, Japan**
Hersteller **Sony**
D-Termin **nicht geplant**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: japanisch**

» realistisch-träges Tauchverhalten
» Aufträge werden an Land erplaudert
» Japanisch-Unkundige brauchen viel Geduld

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	**64**
Multiplayer	–	
Grafik	5 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » Gemächliche Unterwasser-Reise mit gewöhnungsbedürftiger Steuerung – ein schwächeres "Endless Ocean" in HD.

Yggdra Union

PSP **Strategie** 

"Yggdra Union" ist ein ungewöhnlicher Mix aus Strategie- und Kartenspiel, der mit reichlich Sprachausgabe und detaillierterer Grafik überarbeitet wurde. Die Handlung ist eher altbacken: Das Königreich Fantajinia wird vom bösen Imperium überfallen, deshalb rauft sich Prinzessin Yggdra mit einer Räuberbande um Held Milano zusammen und plant den Gegenangriff. In acht Kapiteln befreit Ihr die vielen Abschnitte des Königreichs von Invasoren aus der Vogelperspektive: Ihr schiebt Eure Truppen rundenweise über die mit Pfaden organisierten Maps. Im Gegensatz zu frei begehbaren Schlachtfeldern kann man den Feind also meist nur über Umwege in die Zange nehmen. Natürlich besitzen die Truppen individuelle Stärken und Schwächen, zudem lassen sie sich mit Items bestücken.

Die taktische Herausforderung sind die rund 30 erspielbaren Karten, von denen man jede Runde eine legt: Sie verschaffen kompatiblen Einheiten Vorteile und besitzen Heilkräfte, die sich auf alle Figuren auswirken. Spielt die Karten so aus, dass sie die Feinde an vorderster Front schwächen. Die Kämpfe zwischen den Einheiten seht Ihr in turbulenten Schlachtszenen aus der Seitenperspektive: Wie bei "Advance Wars" prügeln sich die verfeindeten Truppen abwechselnd, die Truppenstärke beeinflusst nur die Schlagkraft in der aktuellen Runde – danach beginnt sie wieder mit voller Kopfzahl. Besiegt ist eine Einheit erst, wenn ihre Moral auf Null sinkt. Dies ist ein separater, aufbaubarer Statuswert: Siegreiche Einheiten halten länger durch! Diese einzigartige Kampflogik macht "Yggdra Union" für Mobilstrategen interessant. *oe*



PSP In den Schlachtszenen fegen sich die Kontrahenten wechselseitig vom Bildschirm: Statt Mannstärke oder Energie gilt es jedoch, die Moral des Feindes zu dezimieren.



PSP Spartanische Kriegsführung: Die Karten der Schlachtfelder sind optisch auf GBA-Niveau und bieten den Angreifern lediglich vorgegebene Pfade.

Entwickler **Sting, Japan**
Hersteller **Atlus**
D-Termin **nicht geplant**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**

» einzigartiges Strategiesystem
» ansonsten technisch auf GBA-Niveau
» kaum experimenteller Freiraum

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	**69**
Multiplayer	–	
Grafik	4 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » Halbherzig: Der Karten- und Strategiemix ist interessant, präsentiert sich aber kaum besser als auf GBA.

COMIX ZONE

EPISODE 1



Hersteller: Sega – Jahr: 1995 – System: Mega Drive

UUUNGH!!

POW!!

NOW YOU'LL PAY!!!



Frag Dr. M!

Jeden Monat erreichen uns Leserfragen rund ums Thema Technik. An dieser Stelle hilft Euch Dr. M! mit Erklärungen und praktischen Lösungen.

IN ZUSAMMENARBEIT MIT
www.gamesacademy.de



"Wipeout HD" erzeugt eine Auflösung von 1.920 x 1.080 Pixel (oben), schaltet aber bei Bedarf auf 1.440 x 1.080 Pixel (unten). Die Folge: Kanten fransen leicht aus.

PS3 hochskaliert

Auf Seite 104 der M! 11/08 (Frag Dr. M!) erläutert Ihr, dass die PS3 kein Upscaling unterstützt. Ich habe aber gelesen, dass sich auch die PS3 eines internen Hardware-Upscalings bedient. Spiele wie "Grand Theft Auto IV" (native Auflösung: 640p auf der PS3) oder auch "Gran Turismo 5 Prologue" (welches nicht in 1080p nativ läuft) und jede Menge andere wie "Haze" sind Beispiele dafür. Das neue "Wipeout HD", das so stark angepriesen wurde für sein 1080p bei 60 Bildern pro Sekunde, kommt sogar mit einem cleveren Bild-für-Bild-Upscaling daher, je nachdem wie Ressourcen-lastig die gerade gerenderte Szene ist.

Robert Stiehl, via E-Mail

Das stimmt: Die PS3 skaliert manche Titel hardwareseitig auf die gerade optimale HD-Auflösung, um Rechenzeit zu sparen. Auffällig wird es, wenn kein Anti-Aliasing oder andere Filtereffekte verwendet werden. Dann reißen meist die Hintergründe grob pixelig aus. Ebenso kann die Grafik unschärfer wirken. Ein interessantes Beispiel ist "Wipeout HD": Hier versucht das Spiel, die höchstmögliche Auflösung (1080p) für jeden Frame zu erzeugen, um 60 Bilder pro Sekunde zu garantieren. Bei zu großer Polygonmenge oder Effekten auf dem Bildschirm wird auf eine niedrigere horizontale Auflösung geschaltet. Die maximale Auflösung von 1.920 x 1.080 schrumpft stellenweise auf 1.440 x 1.080 Pixel.

Außerdem kann es zu einer anderen unschönen Begleiterscheinung kommen: Beim Tearing (unten) bricht das Bild horizontal auseinander. Der Grafikchip ist nicht in der Lage, einen einzelnen Frame schnell genug darzustellen – er bricht mittendrin ab und schaltet auf den nächsten erzeugten Frame um. So wird Ruckeln verhindert, die Grafik bleibt flüssig.



Wii regionsfrei

Auf Nintendos GameCube gab es die Möglichkeit, Import-Spiele auf dem PAL-Gerät zu spielen. Die Lösung hieß "Freeloader". Funktioniert das auch auf dem Wii? Schließlich ist der Wii kompatibel zu GameCube-Software.

Manfred Traustein, via E-Mail

In der Tat: Mit dem "Freeloader" konnte man zahlreiche Importspiele auf dem GameCube ohne zusätzlichen Umbau zocken. Die Disc gaukelte der Hardware einen anderen Regionscode vor. Manche GameCube-Versionen des "Freeloader" liefen auf dem Wii problemlos – zumindest anfangs. Der britische Hersteller Datel brachte schließlich auch eine "Freeloader"-Fassung für den Wii heraus.

Allerdings hat Nintendo mit dem System-Update Version 3.3 diese Lücken im Juni geschlossen und machte den "Freeloader" damit nutzlos. Lediglich ein Wii mit älterer Systemversion kann Importe damit abspielen. Doch ein Zwangs-Update lässt sich bei neueren Wii-Titeln kaum verhindern: Meist befindet sich auf der Spieledisc das Update – und nur damit ist das Game lauffähig. Ob Datel einen aktualisierten "Freeloader" nachschiebt und sich auf einen Wettlauf mit Nintendo einlässt, ist fraglich.



DR. M! GLOSSAR

FPS » Abkürzung für 'Frames per Second' – Bilder pro Sekunde. fps gibt an, wie viel Bilder ein Spiel pro Sekunde erzeugt. Eine fließende Bewegung wird ab 25 fps erreicht – bei geringeren Werten ruckelt es. Dennoch wirkt die Grafik von Spielen mit 60 fps flüssiger als mit 30 fps.

FRAMEBUFFER » Im Framebuffer wird das Spielbild digital erzeugt und zur Ausgabe zum Bildschirm übertragen. Das im Videospeicher aufgebaute Bild setzt sich aus den Farbinformationen jedes einzelnen Pixels zusammen. Die Berechnung dieser Bilder übernimmt üblicherweise der Grafikchip.

REGIONSCODE » Der Regionscode beschränkt bei Spielen und Film-Medien die Wiedergabe auf die entsprechende Region wie Japan, USA oder Europa. Handheld- und PS3-Titel sowie manche Xbox-360-Spiele besitzen aber keinerlei Regions-Einschränkungen – zumindest bisher.

BITTE SCHREIBT EURE FRAGEN AN:

Cybermedia Verlag GmbH
Dr. M!
Wallbergstraße 10
86415 Mering
ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de



(a) Colormap



(b) Normalmap



(c) Color+Normal

(d) Color+Normal+Spec

Aufbau einer Textur: Die Colormap (a) vergibt die Farbe, die Normalmap (b) die Tiefe. Die Specular-Map (d) verleiht mit Reflexionen den letzten Schliff.



Die Textur

Die Kunst des virtuellen Tapezierens

Schauen wir mal, was Wikipedia sagt...: "Der Begriff Texture Mapping (deutsch etwa Musterabbildung) bezeichnet ein Verfahren der 3D-Computergrafik. Es dient dazu, die Oberflächen dreidimensionaler Oberflächenmodelle mit zweidimensionalen Bildern – sogenannten "Texturen" – und Oberflächeneigenschaften auszustatten."

Versuchen wir es mal weniger trocken: Wo es gerade auf das Jahresende zugeht, schnappen wir uns einen der Schokoladen-Weihnachtsmänner, die zurzeit alle Supermärkte belagern. Wenn wir diesen vorsichtig auswickeln und das Silberpapier sorgfältig glatt streichen, haben wir zwei Objekte: das Modell (der Schokokörper) und die Textur (das bedruckte Silberpapier). Aber ohne Textur sieht der Schokokörper lecker, aber langweilig aus; die Details liegen in der Textur. Wenn wir uns ein paar Stifte schnappen, das Silberpapier neu bemalen und es schaffen, es wieder genau so um den Schokokörper zu wickeln wie es anfangs war, hätten wir eine Texturvariation oder auch Modifikation (MOD) gebastelt.

Zuerst die Farbe...

Aber zurück zur Textur: Die Textur ist ein Bild, das auf ein 3D-Objekt gelegt wird. Texturen können verschiedene Informationen enthalten – im simpelsten Fall die Farbinformation (siehe Weihnachtsmann). Erstellt wird diese Colormap in Bildbearbeitungsprogrammen wie Adobe Photoshop – im Prinzip kommt aber jedes Zeichenprogramm in Frage. Das Format ist fast immer quadratisch und als Dateiformat bietet sich z.B. Targa an. Aber gut, basteln wir mal eine Textur...

Schnell entschlossen nehmen wir ein goldenes Ornament auf mattem Grund. Das Material sollte Metall sein – das Ornament etwas stärker glänzen und massiver wirken. Also legen wir zuerst die Colormap an und vergeben die Farben für unsere Materialien.

...dann die Effekte

Wie in (a) zu sehen, wirkt eine Colormap ziemlich flach und nüchtern. Also legen wir noch eine Bump- bzw. Normalmap an. Sie ist ebenfalls eine Textur und täuscht auf der Oberfläche eines Objektes bei Beleuchtung einen Detailgrad vor, der sonst nur über ein sehr komplexes Modell zu lösen wäre. Die Normalmap kann aus einem hochauflösenden 3D-Modell extrahiert oder über Tools aus der Colormap generiert werden. (b) zeigt die Normalmap als einzelne Textur, (c) die Kombination von Color- und Normalmap. Das Ornament wirkt gleich viel plastischer und massiver.

Trotzdem fehlt noch etwas, um mehr Realismus reinzubringen. In der Realität unterscheiden sich Materialen auch dadurch, dass sie Licht unterschiedlich reflektieren. Poliertes Metall glänzt sehr stark, während Holz eine matte Oberfläche besitzt. Über eine Specularmap kann man diese Eigenschaften steuern. Grob gesagt: Je heller die Specularmap an einer Stelle ist, desto stärker wirkt der Glanzpunkt auf dem Material.

So bauen wir uns eine Map, in der das Ornament in hellem Gelb gehalten ist, der Hintergrund mit der groben Oberfläche dagegen nur mit wenigen, kleinen Lichtpunkten versehen ist. Ändert sich die Perspektive zum Objekt, wirkt die Oberfläche nun deutlich realistischer. In Abbildung (d) seht Ihr das Zusammenwirken von allen drei Maps.

PATRICK LEHRMANN



Der Autor ist als Texture Artist und als Projektleiter bei der Games Academy in Berlin tätig.

Rad-Profi

Wie entsteht ein Lenkrad und was steckt hinter Force Feedback?

Porsche-Design, 334 Einzelteile, Force Feedback, Lederbezug: Der Traum jedes virtuellen Rennpiloten erfüllt sich mit einem Highend-Lenkrad wie dem "Porsche 911 Turbo Wheel". Dabei kommt es auf gute Verarbeitung und Ergonomie ebenso an wie auf Details. Doch bis die aufwändige Hardware im Laden steht, vergehen Jahre an Entwicklung, Tests und Produktion. Wir blicken hinter die Kulissen.

Erste Schritte

Bereits im Jahr 2000 war beim Hardwarespezialisten Endor die Idee geboren, das beste Lenkrad für den Spiele-Markt zu produzieren. Nach langer Überzeugungsarbeit kam Porsche als prestigeträchtiger Lizenzgeber an Bord. Nun konnte der Hersteller Eckdaten wie Lenkeinschlag, Tastenanordnung, Tuningoptionen, Display und Anschlüsse festlegen. Besonders wichtig: das Force-Feedback. Statt der Lösung in Logitechs Konkurrenz-Lenker G25 (zwei Motoren und Zahnradantrieb) entschied man sich für einen kräftigen Motor samt Zahnriemenantrieb. Der Vorteil: Das Lenkrad läuft geräuscharmer und glatter. Ganz so glatt verlief die Entwicklung aber nicht: Endor verwarf das erste Modell und begann von vorne. Natürlich sollte die Peripherie wie ein echtes Porsche-Lenkrad aussehen, was sich nicht nur im Exterieur widerspiegelt. Der genähte Lederbezug kommt dem automobilen Original fast gleich. Dazu wandte sich der Hersteller direkt an einen Automobilzulieferer, der auch Lenkräder für BMW fertigt. Anhand von Porsche-Originalplänen entstanden erste grafische Entwürfe. Auch Schaltknauf und Pedale wurden den Originalteilen nachempfunden.

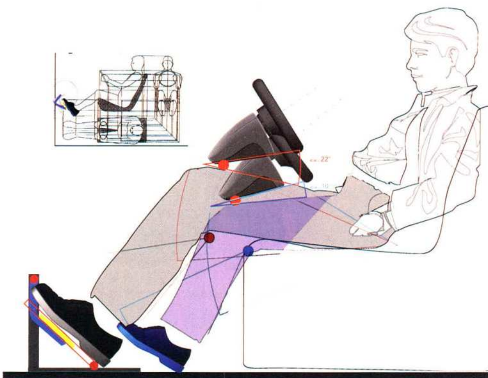
Akribischer Nachbau

Ein erstes Modell aus Schaumstoff gibt Aufschluss über die Ergonomie: Ist das Lenkrad griffig, liegt es gut in der Hand? Die Hardware muss auf den Benutzer maßgeschneidert sein – schließlich soll dieser stundenlangen Spaß ohne Verkrampfungen genießen. Doch eine 1:1-Kopie reicht nicht: Die Dicke des Radkranzes, der vertikale Lenkradwinkel und der ideale Drehpunkt der Pedalerie müssen stimmen (siehe Bild unten). Beim Durchtreten darf der Fuß nicht verrutschen. Außerdem muss der Druckpunkt der Bremse echt wirken – Gummidämpfer machen es möglich. Nach zwei Monaten Entwurfsphase geht es zur Konstruktion, bei der die Schaumstoffmuster ausgearbeitet und die Lage der internen Komponenten festgelegt werden. Es folgt die Berechnung der wirkenden Kräfte und die ausreichende Dimensionierung der Einzelteile. Nach dieser Vorlage wird der Prototyp mittels Laser-Sintering produziert. Ein Laser brennt die fertige Form aus Keramikpulver. Parallel läuft die Entwicklung der Elektronik an, welche die Force-

ENDOR THE BRAINFACTORY – DER HERSTELLER

Endor hatte bereits bei seiner Gründung 1997 das Ziel, hochqualitative Peripherie für PC und Konsole auf den Markt zu bringen. Dazu etablierte der in Landshut ansässige Hersteller ein Technologienetzwerk in Deutschland, gepaart mit der Produktion in Asien. Unter PlayStation-Rennspielern wurde seine Marke Fanatec mit den Speedster-Lenkrädern für PSone, PS2 und Xbox bekannt. Daneben erschienen eine Maus-/Pad-Kombination (Headshot-Controller) sowie der innovative, aber gewöhnungsbedürftige Speedster-Controller (Bild). Schließlich zielt Endor mit seinen neuesten Highend-Lenkrädern samt exklusiver Porsche-Lizenz besonders auf die starke Konkurrenz von Logitech ab.
Infos unter www.fanatec.de

FANATEC®
Advanced German Gameware



Vor der Produktion zeigen zahlreiche Ergonomiestudien, welche Abmaße sich bei Lenkrad und Pedalen für den Durchschnittsspieler am besten eignen.

SO FUNKTIONIERT'S!

LÜFTUNG

Um den Force-Feedback-Motor zu kühlen, werden zwei Temperatur-gesteuerte Ventilatoren eingesetzt, die sich auf speziell angefertigten Aluminiumkühlern befinden. Ein Ventilator sorgt für die eigentliche Kühlung – der andere befördert die Luft nach außen. Gesteuert werden sie von einem Temperatursensor, um unnötigen Lärm zu vermeiden. Unter Extrembedingungen kann die Motorkraft um 50% reduziert werden, um Schäden an der Hardware zu verhindern.

MOTOR

Das wichtigste Element für das Force Feedback: der von einem Elektromotor erzeugte Lenkwiderstand. Der Motor stammt aus der legendären 550er-Serie von Mabuchi (Japan) und wurde speziell angepasst, um die Rasterung der Magneten zu reduzieren. Das trägt wesentlich zur Laufruhe bei. Ähnliche Motoren werden bei ferngesteuerten Autos als Antrieb eingesetzt.

RIEMEN

Die carbonverstärkten Zahnriemen werden in England von Gates hergestellt und verbinden den Motor mit der Lenkradachse. Ähnliche Riemen finden auch in Herz-Lungen-Maschinen Verwendung – sie sind extrem unempfindlich gegenüber Dehnung. Gleichzeitig erzeugen sie keinen Lärm und sorgen für den weichen Lauf wie bei einem Auto mit Servolenkung.

ELEKTRONIK

Die Elektronik teilt sich auf vier Platinen auf: Der RF-Dongle ermöglicht die Funkverbindung zwischen Konsole und Lenkrad/Pedale. In der 'Wheel Base' steuert die Platine den Motor, das 5V-Netzteil, Lüfter und Lenksensor an. Im Lenkrad selbst werden Tasteneingaben, LED-Display und Funkverbindung verarbeitet. Die Platine in den Pedalen schließlich wertet Pedalsensoren und Funkverbindung aus.

Feedback-Kommandos des Spiels in Lenkkräfte umsetzt. So gibt der eingebaute Motor den vom Spiel gewünschten Widerstand am Lenkrad wieder: vom kaum spürbaren Effekt bis zum brachialen Ausbrechen des Lenkrads – z.B. bei virtuellen Crashs. Nach ausgiebigen Tests mit den ersten 15 Prototypen geht es zur Werkzeugproduktion der Vorserienfertigung: Tonnenschwere Stahlblöcke dienen als Negativform, in die die Kunststoffteile gespritzt werden.

Es folgt die Testproduktion der ersten fahrtüchtigen Muster. Endor engagiert fünf Tester, die rund um die Uhr rasen: Beim 'Gaming Live Test' mit der PC-Simulation "Live for Speed" sind inzwischen über 10.000 Stunden zusammengekommen. Parallel laufen mechanische Tests: Maschinen treten Pedale und drücken Buttons tausende Mal. Es folgt eine Betaphase mit über 100 Testern, die mit ihrem Feedback letzte Änderungen veranlassen. Schließlich ist das 911 Turbo Wheel nach drei Jahren Entwicklungszeit fertig und geht in Produktion: Das Lenkrad wird in der chinesischen Stadt Shen-zen am Fließband hergestellt. 80 Arbeiter sind während der zweieinhalbstündigen Montage eines Lenkrads beteiligt. Gleichzeitig kümmert sich der Hersteller um die Zertifizierung – als elektronisches Gerät muss die Peripherie internationale Vorgaben und Plattformstandards erfüllen.

Endor entschied sich schließlich für den Direktvertrieb: Das Porsche 911 Turbo Wheel bekommt Ihr nur auf der Fanatec-Webseite für knapp 300 Euro. Das unnachahmliche Fahrerlebnis ist dabei inklusive. *ts*



Noch in Entwicklung: edle Highend-Pedale aus Aluminium für das Porsche-Lenkrad.

"Meine Vision ist es, das Spielerlebnis zu verbessern."

M! im Gespräch mit Thomas Jackermeier, dem Vorstand der Endor AG.

M!: Was treibt die Entwicklung neuer Hardware an?

Thomas Jackermeier: Wie der Erfolg des Wii zeigt, hängt das Spielerlebnis erheblich von der Schnittstelle zum Spieler ab. Meine Vison ist es, das Spielerlebnis zu verbessern und nicht mit billigen Controller-Kopien ein paar Euros zu machen. Das Produkt ist fertig, wenn ich der Meinung bin, es ist das beste Produkt der jeweiligen Preiskategorie am Markt – egal, ob Lenkräder, Mäuse oder Controller. Und all das positive Feedback zeigt, dass wir auf dem richtigen Weg sind.

Wie verlief die Entwicklung des Porsche-Lenkrads?

Das 911-Lenkrad war als langjähriges Projekt angelegt. Wir haben aber die Komplexität des Produkts unterschätzt. Es liefen parallel weitere Projekte wie der Headshot-Controller und der Speedster-Controller – alles hochinnovativ, aber extrem ressourcenfressend. Wir haben auch zu sehr auf die Entwicklungsleistung in Asien gesetzt. Die Elektronik war zu 90% fertig, dann kamen Fehler auf. Beim Untersuchen des Codes und der Struktur sahen wir komplettes Chaos. Das hat uns zum schmerzhaften Schritt bewogen, die Elektronik komplett neu in Deutschland zu entwickeln. Das hat viel Geld gekostet und uns eineinhalb Jahre zurückgeworfen. Die Entwicklung in Deutschland und die Fertigung in Asien ist letztlich eine gute Mischung, um sowohl Qualität als auch Preis hinzubekommen. Für Highend-Produkte wie das neue Renncockpit wollen wir die Fertigung nach Deutschland verlagern.

Wie kam es zum Renn-Cockpit?

Wir wurden von Kunden gefragt, mit welchen Cockpits/Sitzen unsere Lenkräder funktionieren. Ich kenne diese Cockpits – sie waren unserem starken Force-Feedback-Motor nicht gewachsen. Daher der Entschluss, ein eigenes Cockpit zu bauen, das extrem stabil ist, cool aussieht und Porsche-würdig ist.

Wie entstand die Zusammenarbeit mit Porsche?

Nach dem ersten telefonischen Kontakt dauerte es, Porsche für das Konzept zu gewinnen. Wir sind die erste Firma, die ein Produkt mit Porsche-Emblem verkaufen darf – und zwar außerhalb der Porsche-Zentren. Das erfordert gewisses Vertrauen und Vorlaufzeit. Der Porsche-Vorstand Wendelin Wiedeking hat das Lenkrad persönlich abgesegnet. Die Lizenzgebühren halten sich dabei in Grenzen. Deshalb konnten wir das Geld in die Entwicklung und das Produkt stecken.

Die Aufgabe von Porsche war, das beste Lenkrad zu bauen, das auf dem Markt ist. Punkt. Porsche ist sehr zufrieden und wir werden die Zusammenarbeit künftig weiter ausbauen.

Wie hat Euch Porsche unterstützt?

Wir haben Entwicklungsunterlagen und direkten Zugang zur Entwicklungsabteilung bekommen. Porsche hat uns Originalteile wie Lenkrad, Pedale oder Lackmuster geschickt. Unser Lenkrad wurde von den Ingenieuren der Innenraumabteilung ausgetestet. Da gab es genaues Feedback bis hin zum Wärmewert der LED-Beleuchtung. Porsche ermöglichte uns außerdem den Kontakt zu Softwareherstellern wie Electronic Arts, Microsoft oder auch zu "Gran Turismo"-Vater Kazunori Yamauchi.



Endor-Boss Thomas Jackermeier begeistert sich für Highend-Peripherie.

Gaming mit 200 Bildern pro Sekunde

Sonys LCD-TV aus der Z-4500-Serie macht müde Konsolen munter – und sorgt für ein flüssigeres und schärferes Spielerlebnis.

"Wir haben im Testlabor eine Weltpremiere – einen Full-HD-Fernseher auf 200-Hertz-Basis. Wollt Ihr Euch den mal ansehen?" Der Einladung unserer Heimkino-Schwesterzeitschrift *audiovision* konnten wir als technikbegeisterte Gamer nicht widerstehen. Was bringt Konsolenspielern ein LCD-TV mit einer derart hohen Bildwiederholfrequenz? Der M!-Test mit PS3, Xbox 360 und Wii klärt auf.



Den *audiovision*-Test gibt es als PDF-Download auf www.audiovision.de

Kontaktbörse

Der Sony KDL-40 Z 4500 sieht mit seiner schwarzen Hochglanz-Hülle und nur 13 cm Bautiefe schick aus, der silberne Unterbau samt Schwenkfuß setzt einen gelungenen Farbakzent. Für 2.200 Euro Listenpreis bekommt Ihr aber mehr als eine edle Optik: Der Fernseher ist dank vieler Anschlussbuchsen idealer Partner für Multiformat-Spieler. 3 HDMI-Eingänge, je 1 YUV- und VGA-Schnittstelle, 2 Scart-Buchsen (RGB- und S-Video-tauglich), 1 Cinch-FBAS-Anschluss und 1 Antennenbuchse – hier finden alle Gerätegenerationen von PlayStation 3 über SNES bis Atari VCS ihre Heimat. Darüber hinaus bietet der LCD-TV einen Tuner für analoges Fernsehen, DVB-T und DVB-C; via digitalem Kabelnetz empfängt er sogar HD-Programme, zum Beispiel den Sender Anixe HD.

Die Kraft der 200 Hertzen

Aber wir sind nicht ins *audiovision*-Testlabor gereist, um das Frühstücksfernsehen zu gucken. Wir haben die aktuellen Konsolen von Sony, Microsoft und Nintendo im Gepäck und sind heiß darauf, die "Motionflow" getaufte 200-Hertz-Technik (siehe Kasten rechts) in Aktion zu erleben.

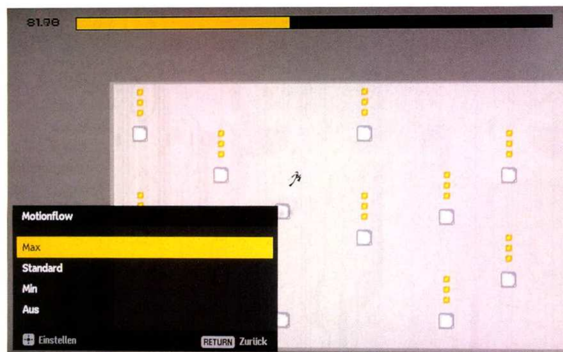
Los geht es mit der PS3 und "Wipeout HD", angeschlossen über HDMI. Die futuristische Renn-Action läuft mit konstanten 60 Bildern pro Sekunde (siehe Test Seite 99) – was soll sich hier noch optimieren lassen? Ohne Motionflow erkennen wir an den Tragflächen des Gleiters bei Lenkmanövern leicht verschmierende Texturen: Artefakte der LCD-Technik. Mit voll aktivierter Schaltung (insgesamt gibt es drei Stufen) verschwinden diese Schmierer – das Bild ist stabil, selbst bei wilden Flugkapriolen. Fein. Nächster PS3-Kandidat: "TimeShift". Der SciFi-Ego-Shooter leidet unbehandelt an stotternder Bildrate und Tearing, ein harter Fall für Motionflow. Und hier zeigt Sonys 200-Hertz-Technik zum ersten Mal, zu was sie fähig ist: Wir trauen unseren Augen kaum, als auf höchster Motionflow-Stufe die Umgebung deutlich flüssiger über den Bildschirm huscht. Vormals in Bewegung unscharfe Texturen wirken klar abgegrenzt und fokussiert, fast wie neu gezeichnet – eine erstaunliche Verbesserung.

Das gleiche Bild bei unserem Xbox-360-Testlauf mit YUV-Verbindung: Bei "Bionic Commando Rearmed" erkennen wir mit aktiviertem Motionflow klar die Umrisse von Projektilen, ohne Schaltung lassen sie sich in dem bunten Kugelschweif nur erahnen. Backsteinmauern im Hintergrund bleiben mit Motionflow auch im Vorbeiscrollen scharf, von Verwisch-Effekten keine


Zu Gast im Testlabor der Schwesterzeitschrift *audiovision*: M!-Chefredakteur Olli (links) notiert fleißig die Bildeindrücke.



Komplettes Anschlussfeld: Neben den Buchsen auf der Rückseite (siehe Bild) bietet der LCD-TV seitlich weitere Schnittstellen.



Die dreistufige Motionflow-Schaltung lässt sich via Fernbedienung in Echtzeit verstellen – so seht Ihr sofort etwaige Bildverbesserungen.

200 HERTZ – DIE TECHNIK

Motionflow 200Hz

Die von Sony "Motionflow" getaufte Schaltung generiert aus dem Ursprungssignal zusätzliche Bilder, die für eine höhere Schärfe und flüssigere Bewegungen (z.B. bei Kameraschwenks) sorgen. Bei 50- oder 60-Hertz-Quellen werden pro Sekunde 50 bzw. 60 Bilder ausgegeben; Motionflow 200 Hz erhöht diese Zahl bei der Darstellung auf dem Display auf 200 Bilder pro Sekunde. Bei schlampig programmierten Spielen wirkt dieses Feature wie ein Hardware-Boost: Games laufen sichtbar flüssiger und zeigen eine höhere Schärfe. Vor allem Ego-Shooter-Fans sollten einen genauen Blick auf die KDL-Z-4500-Serie (in 40-, 46- und 52-Zoll Diagonale erhältlich) von Sony werfen.

Spur. Bei dem minimalistischen, kleinteiligen "N+" beobachten wir dasselbe: Die einzusammelnden gelben Quadrate sind frei von Verschmierern, das Bild wirkt ruhig und angenehm.

Die kniffligste Prüfung für Sonys 200-Hertz-TV haben wir uns bis zum Schluss aufgehoben: "Red Steel" für Wii in 480p, übertragen via YUV-Kabel. Ohne Motionflow ruckelt und zuckelt es, Texturen sehen verwaschen aus. Bei aktiviertem Filter läuft die Ego-Ballerei immer noch nicht mit perfekter Bildrate, aber wesentlich flüssiger, und die Texturen bleiben selbst bei schnellen Drehungen scharf – so, als ob der Wii einen zusätzlichen Grafikchip spendiert bekommen hätte. Nachteil der digitalen Schärfekur: Aufgrund der niedrigen Auflösung von 480 Zeilen treten bei Wii-Spielen mit aktiviertem Motionflow auf dem Full-HD-Schirm schräge Kanten noch deutlicher hervor als auf anderen TVs. Aber immerhin habt Ihr die Wahl: Sonys Bildverbesserungs-Schaltung lässt sich jederzeit deaktivieren.

Nach dem Abschalten

Mit einem derart positiven Ergebnis haben wir nicht gerechnet. Alle Spiele profitieren von der neuen 200-Hertz-Technik. Bereits perfekt flüssig laufende Titel wie "Wipeout HD" oder "Bionic Commando Rearmed" gewinnen an (Tiefen-)Schärfe: Nachzieh-Effekte oder verwischende Bitmap-Kulissen im Hintergrund werden ausgemerzt – das Bild wirkt wie gemeißelt. Noch offensichtlicher sind die Verbesserungen bei ruckelnden Spielen wie "Red Steel" oder "TimeShift". Hier bringt die Motionflow-Schaltung ein flüssigeres Spielerlebnis, sie wirkt wie ein Grafik-Boost für die überforderte Konsole.

Von den Verbesserungen bei Spielen abgesehen beeindruckt der Sony KDL-40 Z 4500 mit einem guten analogen TV-Bild und einem sehr guten Bild bei HDMI-Zuspielung. Der LCD-Schirm eignet sich daher prima fürs ambitionierte Heimkino – hervorragender Schwarzwert und brillante, knackscharfe Darstellung inklusive. Ein echtes Allround-Talent! *os*

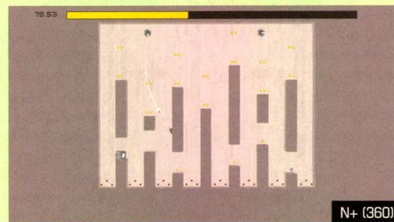
Sony KDL-40 Z 4500 – die wichtigsten Fakten

Preis	2.200 Euro
Bilddiagonale	102 cm (40 Zoll)
Auflösung	1.920 x 1.080 Pixel (Full HD)
Funktionsprinzip	LCD mit 200-Hertz-Technik
Anschlüsse	3x HDMI, 1x YUV, 1x VGA, 2x Scart, 1x Cinch-Video, 1x USB, 1x LAN, Audio out (je 1x analog/optisch), Kopfhörer
TV-Tuner	analog und DVB-T/-C
Sonstiges	24p-kompatibel, Virtual Surround

Mit diesen 5 Spielen haben wir getestet


Bionic Commando Rearmed (360)

Feingliedrige Texturen wie Backsteinmauern und kontrastreiche Elemente wie dunkle Leitern vor hellem Hintergrund neigen beim Scrolling zu verschmierter Darstellung – eine harte Nuss für LCDs.


N+ (360)

Filigrane Charaktere und bunte Elemente vor monochromem Hintergrund sind Stolpersteine für die Bildverarbeitung in Fernsehern.


Red Steel (Wii)

Ruckelnde Umgebungen und blockige Polygon-Modelle in SD-Auflösung machen das Ego-Abenteuer für jeden HD-Schirm zur Bewährungsprobe.


TimeShift (PS3)

Einbrüche in der Bildrate und Tearing stehen bei dem SciFi-Shooter auf der Tagesordnung: Können digitale Schaltungen das ausbügeln?


Wipeout HD (PS3)

Konstante 60 Bilder pro Sekunde, 1080p-Auflösung und knackscharfe Texturen: Gibt's hier noch Verbesserungspotenzial?

Pro M!

› Es ist wirklich selten, dass eine Zeitschrift Änderungen vornimmt, die von mir kritiklos angenommen werden. Aber was soll ich in diesem Fall tun? Alle Änderungen sind genau nach meinem Geschmack. Meine gewünschten Wertungsgesichter, härtere Bewertungen, keine DVD mehr und mehr Information. Spielerherz, was willst du mehr? Ich hoffe nur, dass ihr nicht einknickt. Die Bewertung speziell für "Pro Evolution Soccer 2009" ist gerechtfertigt, wird aber Konami sicher nicht schmecken, weil sie in dem Stil noch bis 2020 weitermachen wollen. Aber die Wahrheit muss auf den Tisch, nur so kommen auch mal die Hersteller ins Überlegen und produzieren nicht ständig von der Stange. Wie gesagt, ich hoffe ihr haltet speziell bei den Bewertung durch und schreibt ungeschminkt eure Meinung. Der Einheitsbrei der anderen Zeitschriften hängt mir nämlich zum Hals raus!

Marc Langer, via E-Mail

Nachdem Ihr mich jahrelang 'nur' durch Eure inneren Werte überzeugt habt, passt Ihr endlich auch das Äußere Eurer redaktionellen Kompetenz an. Nach der Ankündigung in der letzten MAN!AC war ich zugegebenermaßen sehr skeptisch. Aber als ich die neue M! aus dem Briefkasten holte, schlich sich gleich erfreutes Lächeln in mein Gesicht, welches während des Lesens immer mehr zum Grinsen wurde. So muss heutzutage ein Games-Magazin aussehen. Glückwunsch zum Relaunch!

Jürgen Weber, via E-Mail

Mittlerweile hatte ich genügend Zeit, um die aktuelle M! ausführlich zu lesen. Um das Ergebnis vorweg zu nehmen: Mir gefällt sie gut, meinen Glückwunsch! Einiges was mich störte oder nicht interessierte, wurde weggelassen (Testdetail-Seite, Glossar, DVD), das Cover erscheint nun nicht mehr so überladen (für Abonnenten ein Genuss), das neue Papier liegt gut in der Hand. Insgesamt wirkt die M! wertiger als die MAN!AC. Auch wenn ich mir die DVD nur selten angesehen habe und gut auf sie verzichten kann, hoffe ich sehr, dass Ihr durch das Weglassen nicht zu viele Leser verliert. Mit der M! Games ist Euch ein schöner Mix aus altbekannten Tugenden gelungen. Die Sammelkarten finde ich okay, die DS-Icons ebenso. Auch begrüße ich den Schritt zurück zu den systemabhängigen Grafikwertungen. Gern hätte ich noch mehr Meinungen zu den einzelnen Spielen und einen Systemvergleich bei Multiformattiteln. Welche Version besser aussieht oder sonstige Vorteile liefert ist leider bei weitem nicht immer zu erkennen.

Benjamin Herzog, via E-Mail

Erstmal ein großes Lob an Eure Zeitschrift und für Euren, meiner Meinung nach gelungenen, Neustart als M! Leider musste ich beim Durchlesen der Tests mit Erschrecken feststellen, dass meine liebgewonne Rubrik Systemvergleich bei Multiplattformtitel nicht mehr auffindbar war. Ich als Multikonsolero findet dies besonders schade, weil ich die Idee immer sehr gut fand. Ganz besonders der technisches Aspekt des Vergleichs hat mich immer besonders interessiert, da mich dies schon von einigen Fehlkäufer abgehalten hat (z.B. vom Kauf der ruckelnden "Assassin's Creed"-Version auf der PS3). Ich hoffe deshalb, dass ihr demnächst wieder ein paar Zeilen Systemvergleich drucken werdet.

Carsten Simmler, via E-Mail

Wir haben den Systemvergleich nicht vergessen, keine Angst. Er kommt aber nur noch dann bei PS3 und Xbox 360 zum Einsatz, wenn die beiden Versionen sich wirklich spürbar unterscheiden – wie bei "Assassin's Creed" oder letztes Mal "Baja". Steht nichts drin, kannst Du davon ausgehen, dass der betreffende Titel auf beiden Next-Gen-Geräte nahezu identisch ausfällt und bei der Kaufentscheidung andere Kriterien wie etwa die Frage, mit welchem Pad man lieber spielt, wichtiger sind.

Anti M?

› Wieso man ein etabliertes Magazin wie die MAN!AC einfach umbenennt, ist mir schleierhaft. 15 Jahre habt Ihr diese Marke aufgebaut und nun einfach mit Füßen getreten. Hinzu kommt, dass Euer 'modernes' Layout nun genauso seelenlos und austauschbar ist wie das der Mitbewerber. Zwar ist der Heftrücken und die Tatsache, dass die überflüssige DVD endlich weg ist, schön. Aber wäre die Extended-Rubrik dieses Mal nicht so interessant gewesen (v.a die NES-Liebeserklärung fand ich gut gemacht), wäre dies nach zwölf Jahren das letzte Mal gewesen, dass ich mir die MAN!AC gekauft hätte.

Kai Lunkelt, via E-Mail

Japan und USA – was geht?

› 1. Ihr schreibt, dass die Famitsu erste Infos zu "Yakuza 3" enthüllt hat, das verwirrt mich etwas. Schlage ich nämlich Eure Ausgabe 05/08 auf, prangt mir ein Import-Test eben dieses Titels entgegen. Hattet Ihr weltexklusiv vor Monaten schon eine fertige Version von den Entwicklern bekommen? Ich bitte um Aufklärung.

Der Namenswirrwarr basiert auf folgendem Problem: Wie bringen wir einen japanischen Titel in westkompatible Form? Bei "Ryu ga Gotoku Kenzan" haben wir zur Vereinfachung "Yakuza 3" gewählt, weil es ja das dritte Spiel der Serie war ("Yakuza" = "Ryu ga Gotoku"). Dass Sega später entscheidet, "Kenzan" zu einem Ableger zu degradieren und einen echten Nachfolger ankündigt, wussten wir damals nicht.

2. "Dead Space" hat ja überraschend doch eine USK-Freigabe bekommen – bringt Ihr einen Test im Heft? Könntet Ihr bei anderen Kandidaten, die evtl. keine Freigabe erhalten, in Zukunft nicht Tests auf Eurer Homepage veröffentlichen? Bei einer Indizierung geht der Artikel eben wieder offline, www.maniac.de würde durch diesen Service enorm aufgewertet. Ihr wisst sicher, wie ärgerlich es ist, als erwachsener Gamer auf diverse Tests verzichten zu müssen. Wobei Ihr in der Vergangenheit diesbezüglich durchaus oft Mut bewiesen habt, was ich Euch hoch anrechne.

Thomas Wirth, via E-Mail

Wie Du bereits gesehen haben dürf-

Zockerbude des Monats

Zockerbude mal anders: Statt edler Raumgestaltung und Merchandise setzt Tobias Cayé auf antike Konsolen. Angefangen hat alles vor 18 Jahren mit dem Game Boy.

Süße Idee: Tobias' Freundin Sina hat uns hinter seinem Rücken Fotos seiner Zockerbude geschickt, um ihn zu überraschen. In der gemeinsamen Wohnung hat der 28jährige extra ein eigenes Zimmer eingerichtet, wo er über 50 Konsolen und rund 1.000 Spiele bunkert. Dort finden sich echte Exoten: Das älteste Gerät ist eine Pong-Konsole von Atari aus dem Jahr 1972. Des Weiteren besitzt Tobias einen Philips G7000 (1978), eine SHG-Black-Point-Fernsehspielkonsole (1980) sowie ein Palladium Tele-Kassetten-Game (1978). Natürlich dürfen auch aktuelle Konsolen wie der Wi nicht fehlen. Wann immer möglich stöbert Tobias auf Flohmärkten nach neuen Schätzen. Zum Beispiel nach dem Universum TV-Multi-Spiel aus dem Siebzigern – daran erinnern auch wir uns nostalgisch zurück.



Retro-Sammler Tobias Cayé beim Zocken mit der TurboGrafx-Konsole.



Fein säuberlich stehen etliche Konsolen-Opas im Regal. Das Spektrum der Sammlung umfasst mehr als 30 Jahre Konsolengeschichte.

Die Welt da draußen sollt unbedingt Eure Zockerbude sehen? Dann schnappt Euch eine Digi-Cam, schießt ein paar Fotos und schickt sie an mh@maniac.de!

BEST OF MAN!AC-FORUM

»Warscheinlich besteht das Spiel dann aus vier Special Combos, die durch Rumgefuchtel in eine Himmelsrichtung ausgeführt werden.«
bubbabenali zur Ankündigung eines neuen "Toshinden" für Wii

»Unsere Kinder?!? Muahahahhhhaaaaaaaa....«
Ralfsen zur Frage "Machen Videospiele unsere Kinder dumm?"

test, ist der "Dead Space"-Test auf Seite 74 zu finden. In der Tat haben wir Pläne auf dem Schirm, kritische Titel zumindest auf der Webseite zu besprechen – wenn wir die Beta-Phase erfolgreich überstanden haben, sollte es soweit sein.

Wii geht's weiter?

› Als die neue Konsolengeneration auf den Markt kam, entschied ich mich erst für den Wii. Das Konzept war einzigartig, ebenso wie das dadurch entstandene Spielgefühl – einfach toll. Nach einem halben Jahr aber wurde es langsam eng. Auf der Xbox 360 kam die Hitmaschinerie ins Rollen und ich saß mehr oder weniger auf meinem Wii Sports und Konsorten fest. jetzt gibt es nur zwei Spiele, die mich auf der Wii richtig zu fesseln wussten: "Super Mario Galaxy" und "Metroid Prime 3: Corruption". Diese Spiele sind zwar meiner Meinung nach genial, jedoch sind zwei bis drei Toptitel in zwei Jahren einfach zu wenig. Ist diese Schwemme an Casual Games von Nintendo beabsichtigt? Will man sich auf lange Sicht vom Hardcore-Videospielemarkt verabschieden und in Zukunft auf andere Zielgruppen konzentrieren? Oder ist die derzeitige Entwicklung, die sich für Nintendo laut Verkaufszahlen ja durchaus rechnet, nur eine kurzzeitige Überreaktion auf das neuartige Steuerungskonzept?

Thomas Köck, via E-Mail

Wir glauben, dass Nintendo nicht so recht weiß, was auf Dauer geplant ist und gleichzeitig die Sogwirkung der Casual-Schwemme unterschätzt hat. Während die E3-Vorstellung Gamer im Regen stehen ließ, wurde unlängst wieder mehr Zockerfutter angekündigt. Letztlich wird sich wohl erst man nicht daran ändern – solange Geld hereinkommt, funktioniert für den Hersteller alles bestens.

MEINUNG DES MONATS

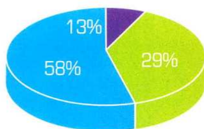
Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

Wie steht Ihr zu jährlichen Sportspiel-Updates?

A) Super! Ich will immer die neuesten Lizenzen, Mannschaften und Features.

B) Finde ich toll. Dann gibt's die Version vom Vorjahr meist billiger.

C) Nicht mit mir. Die wenigen Ergänzungen sind reine Abzocke!



UPDATES & ERRATA

ERRATA: Vor lauter Begeisterung über die "Crazy Machines" hat sich Matthias im Genre vertan: Das DS-Modul beherbergt natürlich kein Action-Adventure, sondern ein sympathisches Knobelspiel.

UPDATE: Wer das Dreamcast-Denkspiel "Wind and Water: Puzzle Battles" haben will, muss sich noch ein bisschen gedulden: Die Veröffentlichung im Oktober hat nicht mehr geklappt, dafür könnt Ihr den Exoten bei www.redspotgames.com für ca. 26 Euro vorbestellen.

BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:

Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche redaktionelle Wahnsinn aus der Redaktion

Gott spielt Xbox



10. Oktober: Auf dem Weg zur täglichen Nahrungsbeschaffung im Supermarkt bemerkten wir, dass sich unter der Redaktion eine Evangelische Gemeinde eingenistet hat. Noch während das Etablissement Gottesdienst-fertig gemacht wird, prangt an der Glasfassade schon die Werbung für den Christus-Treff; die ähnelt eindeutig Microsofts Xbox-Logo. Wir vermuten: Entweder werden hier bald geheime Xbox-360-LAN-Partys abgehalten oder dies ist ein erstes Anzeichen für die Neuveröffentlichung eines NES-Klassikers: "Bible Adventures HD".

Der Prinz des Kosmos – auf der GC geknipst



23. August

Auch wenn die Games Convention 2008 schon eine Weile her ist, wollen wir Euch diese herzallerliebste Cosplay-Darbietung nicht vorenthalten: der "Katamari Damacy"-Prinz in weiblicher Ausführung – mit erdbeeriger Pappmaché-Rübe und weißem Handtäschchen. Wenn das mal der gestrenge Herr Papa gesehen hätte...

Videospiel-Wissen, das niemand braucht:



Warum waren Ladezeiten von C64-Spielen auf Datasette so endlos lang? Weil nach dem eigentlichen Ladevorgang die kompletten Daten zur Verifizierung nochmals vom Tape gezogen wurden – deshalb war der Code auch zweimal hintereinander auf dem Band.

Museumserlebnisse

26. September



Was treibt der M!-Chefredakteur und Hobby-Gitarrist Olli im Wien-Urlaub? Er macht – neben Kaiserschmarrn-Essen – einen auf Kultur und besucht das "Haus der Musik". Auf mehreren Stockwerken erlebt man verschiedene Stationen der menschlichen Tonerzeugung, mit Schwerpunkt auf der Wiener Klassik. Videogamer bleiben aber in der Eingangshalle hängen: Dort steht eine "EyeToy"-artige Spielstation mit dem Namen "Pop Music". Durch Handbewegungen bringt Ihr Blasen zum Platzen, die Achtel-, Viertel- und halbe Noten beinhalten. Sind damit vier Takte gefüllt, tönt eine Melodie aus den Lautsprechern. Soweit man das ärmliche Quäken als "Melodie" bezeichnen kann... Das Mozart Wolferl dreht sich dabei im Grab um.

Neuzugang & Abschied



1. Oktober

Bereits im letzten Monat haben wir Marcus als neuen Volontär begrüßt; seit Anfang Oktober schuftet an Bord der M! ein weiterer Novize unter der Peitsche des gestrengen Kommandanten Schultes: Philip Ulc zählt 27 Lenze, kommt aus Hannover und gewöhnt sich gerade an den süddeutschen Akzent. Neben Sportspielen und Ego-Shootern (derzeit "Pro Evolution Soccer 2009 und "Far Cry 2") mag er vor allem seine Freundin.

Frohnatur André hingegen zieht es zurück in die schwäbische Heimat – als gelassenster MAN!AC aller Zeiten ("Wann ist noch mal Deadline fürs nächste Heft?") wird er uns in bester Erinnerung bleiben. André, wir wünschen Dir alles Gute und mögest Du immer eine Schäääre in Griffweite haben!



Safari-Fieber

"Far Cry 2" schickt Euch in die Ferne. Damit Ihr Euch dort auch wohl fühlt, verlosen wir in Zusammenarbeit mit Ubisoft 5 Fanpakete für das Überleben unter der sengenden Sonne.

3x "Far Cry 2"-Mega-Fanpaket, bestehend aus 4GB iPod mit Gravur, Tasche, 1GB USB-Stick, Xbox 360 Faceplate, Longsleeve und Sweatshirt

2x "Far Cry 2"-Fanpaket, bestehend aus Tasche, 1GB USB-Stick, Xbox 360 Faceplate, Longsleeve und Sweatshirt





Beantwortet einfach folgende Frage:

An welcher Krankheit leidet der Protagonist in "Far Cry 2"?

A: Fernweh
B: Malaria
C: Cholera

Stichwort: Far Cry 2

Vollmacht

Zusammen mit Activision entfesseln wir die Macht und verlosen das Goodies für alle angehenden Vader-Schüler:

10x "Star Wars"-Paket mit Actionfigur (samt Cheat-Code für "Star Wars: The Force Unleashed") und "Star Wars: The Force Unleashed"-Comic



Freunde der dunklen Seite beantworten folgende Frage:

Mit welcher "Star Wars"-Figur durchlebt Ihr die ersten Minuten von "The Force Unleashed"?

A: Darth Sidious B: Darth Maul C: Darth Vader

Stichwort: Force

Anstoß

In Zusammenarbeit mit EA Sports verlosen wir folgende Accessoires für "FIFA 09"-Profis:

5 x "Let's FIFA 09"-T-Shirt
6 x "FIFA 09"-Schlüsselanhänger
5 x "EA Sports"-Schlüsselanhänger
3 x "FIFA 09"-Getränkewarmhalter





Beantwortet folgende Frage:

Welcher Ex-Nationalspieler ist auf dem aktuellen "FIFA 09"-Cover abgebildet?

A: Thorsten Frings B: Kevin Kurányi C: Oliver Bierhoff

Stichwort: FIFA

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 1. Dezember 2008.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

Geschichtenerzähler aus dem hohen Norden

Es hat Klick gemacht: zu Besuch beim Hamburger Adventure-Spezialisten Daedalic Entertainment.

"Wir wollen gute Geschichten erzählen", verkündet der Entwickler und Publisher Daedalic Entertainment. Bisher haben sich die Hamburger mit PC-Projekten einen Namen gemacht, in Kürze steht die Konsolen-Premiere an. Für uns Anlass, Daedalic einen Besuch abzustatten und mit Geschäftsführer und Mitgründer Carsten Fichtelmann zu sprechen.

Fichtelmann, zuvor Marketing Director bei dtp, und Gamedesigner Jan Müller-Michaelis hoben Daedalic Anfang 2007 aus der Taufe. Während Fichtelmann sich in erster Linie um den kaufmännischen Bereich kümmert, leitet Müller-Michaelis als Creative Director das Entwicklungsstudio. Der Firmenname ist ein Kunstwort, das sich aus Daedalus und Electronic zusammensetzt, erklärt Fichtelmann. Daedalus ist eine griechische Sagengestalt, ein Architekt, Erfinder und Künstler. Eine seiner bekanntesten Kreationen waren die Wachsflügel für seinen Sohn Ikarus – eine Feder gehört deshalb auch zu Daedalics Firmenlogo. Hinter dem Namen steht die Philosophie, künstlerisch ansprechende und innovative Spiele zu machen. Dass Ikarus mit den Flügeln bekanntermaßen abgeschmiert ist, war laut Fichtelmann übrigens nur ein Anwenderfehler.

Zum Start profitierte Daedalic von den in Hamburg günstigen Bedingungen für Spielemacher: Für das Adventure "A New Begin-



Kurioses um Edna

Zum bisher größten Daedalic-Erfolg "Edna Bricht Aus" gibt es interessante Anekdoten: So landete es aufgrund seines Grafikstils in vielen Läden im Kinderspiel-Regal. Daedalic reagierte flott und startete die Aktion "Befreie Edna – aus dem Kinderregal". Wer Verkäufer auf die Fehlplatzierung von "Edna" hinwies und dies Daedalic mitteilte, wurde mit einem Liedchen von Daedalics Creative Director Jan Müller-Michaelis belohnt. Ihr findet seine Videobotschaften auf YouTube.

Darüber hinaus versteigerte Daedalic auf eBay die exklusiven Lizenz- und Distributionsrechte von "Edna Bricht Aus" für die Südsee-Republik Vanuatu. Das Höchstgebot von nur 131 Euro könnte daran liegen, dass der Käufer das Spiel nur lokalisiert in der Landessprache Bislama veröffentlichen darf.



Jan Müller-Michaelis bringt aufmerksamen Fans ein Ständchen.

ning" erhielt man eine Prototypen-Förderung von der Stadt Hamburg in Höhe von 100.000 Euro – ein Novum in Deutschland. Diese Förderung muss zwar zurückgezahlt werden, reicht aber aus, um ein Spiel bis zum Prototypen-Status entwickeln und damit an Publisher und Distributoren herantreten zu können.

Eigener Verlag macht stark

Da man aber nicht von Investoren abhängig sein möchte, ist Daedalic auch selbst als Publisher tätig. So sei man nicht auf die nächste Auftragsarbeit angewiesen, erläutert Fichtelmann. Auch um die Bereiche Marketing und PR kümmert man sich in Eigenregie. Auf über 30 feste Mitarbeiter ist die Belegschaft mittlerweile angewachsen. Während Kerndisziplinen wie Spieldesign, Grafik und Programmierung intern betreut werden, entstehen weitere Elemente wie der Sound bei externen Partnern.

Mit dem Erfolg von DS und Wii sind neben dem PC auch diese beiden Plattformen attraktiv geworden: Sie dominieren nicht nur den deutschen Markt, sondern eignen sich durch Touchscreen beziehungsweise Remote auch hervorragend für Adventures. So wird der DS mit den drei Adven-



Geschäftsführer Carsten Fichtelmann (rechts) und PR Manager Claas Paletta.

The Whispered World

System: **DS**
Genre: **Adventure**
Termin: **1. Halbjahr 2009**

Dieses Projekt hat bei Daedalic aktuell oberste Priorität: "The Whispered World" erzählt die Geschichte des kleinen Clowns Sadwick, der mit dem Zirkus seiner Familie durch eine geheimnisvolle Fantasy-Welt reist. So richtig glücklich ist Sadwick dabei allerdings nicht. Da trifft es sich, dass er eines Nachts von einer merkwürdigen Gestalt auf eine gefährliche Reise geschickt wird: Er soll die geflüsterte Welt mal eben vor dem Untergang retten. Dabei begleitet ihn die putzige Raupe Spot, die mehr ist als nur schmückendes Beiwerk. Spot lernt im Verlauf des Spiels, verschiedene Formen anzunehmen: So kann er beispielsweise in seiner Feuergestalt zur Lösung eines Rätsels eine Lunte anzünden.




DS Das erste Bild zur DS-Version, die grafisch überzeugt.


PC Sadwick und Spot in der optisch noch opulenteren PC-Fassung.

"The Whispered World" setzt auf klassische Point&Click-Mechanik, anders als noch bei "Edna Bricht Aus" darf sich hier aber auch Daedalics Grafikabteilung austoben: Die Hintergründe sind nicht nur wunderhübsch gezeichnet, sie wirken auch sehr plastisch und lebendig. Neue Töne werden auch bei der Musik angeschlagen: War "Edna Bricht Aus" noch ein durchweg heiteres Vergnügen, klingt bei "The Whispered World" eine melancholische Note mit.

Angesichts der grafischen Pracht der PC-Fassung waren wir im Hinblick auf eine DS-Umsetzung skeptisch. Die Präsentation einer frühen Version hat uns aber gezeigt, dass "The Whispered World" auch auf dem Handheld klasse aussieht. Unter den bisher erschienenen Adventures für Nintendos Kleinen reiht es sich zumindest visuell bereits jetzt in die Spitzengruppe ein.





A New Beginning

System: **Wii, DS**
Genre: **Adventure**
Termin: **2009**

Für "A New Beginning" erhielt Daedalic zwar bereits im Frühjahr 2007 die Prototypen-Förderung von der Stadt Hamburg, dennoch ist der Titel weit von der Fertigstellung entfernt. Zumindest die Eckpunkte der Story sind schon gesetzt: Die drohende Klimakatastrophe wird eine wichtige Rolle in dem von Daedalic als interaktiven Öko-Thriller bezeichneten Werk spielen. Der Klima-GAU als Bedrohung in einem Videospiel – eine feine Abwechslung zu Aliens oder ominösen Mächten. Der Wissenschaftler Bent und die angeblich aus der Zukunft stammende Fay übernehmen die Hauptrollen.

Das Adventure im Zeichentrick-Stil ist bisher das einzige der drei vorgestellten Daedalic-Projekte, das neben PC und DS auch für Wii angekündigt ist. Warum eigentlich? Wir wollen auch "Edna Bricht Aus" und "The Whispered World" auf Nintendos Heimkonsole sehen!



PC Fay und Bent, die Hauptcharaktere in Daedalics Öko-Thriller.



Ein Blick in die Daedalic-Büros im Hamburger Stadtteil Groß Borstel.



An einem solchen Arbeitsplatz wird den Charakteren Leben eingehaucht.

tures "Edna Bricht Aus", "The Whispered World" und "A New Beginning" bedacht. Letzteres kommt auch für Nintendos Wii. Zu diesen PC-Umsetzungen sollen sich in Zukunft Neuentwicklungen gesellen. PS3 und Xbox 360 sind dabei ein heikles Thema: Hier seien bei hohen Entwicklungskosten die Verkaufszahlen im internationalen Vergleich selbst bei großen Titeln verschwindend gering. Außerdem betrachtet man die Systeme nicht als optimale Plattformen für klassische Point&Click-Adventures. Dennoch will Daedalic langfristig auch auf PS3 und Xbox 360 in Erscheinung treten.

Zu neuen Ufern

Eine reine Adventure-Schmiede will Daedalic aber nicht bleiben: Grundgedanke hinter jedem Projekt soll das spannende Erzählen von Geschichten sein, und das würde auch in Rollenspielen oder Action-Adventures funktionieren. Eine Expansion in andere Genres liegt auch deshalb nahe, weil die lange Zeit totgeglaubte Adventure-Sparte den PC derzeit mit preisgünstigen Neuerscheinungen überschwemmt. Trotz vieler Mitbewerber und des Preiskampfes ist Daedalic mit den Verkaufszahlen von "Edna Bricht Aus" zufrieden – in den Wochen nach Release habe es sich besser verkauft als alle anderen Adventures zusammen.

Wenn Ihr dabei helfen möchtet, auch künftige Daedalic-Titel zum Erfolg zu führen, dann bewerbt Euch: Daedalic sucht feste Verstärkung in allen Bereichen und natürlich Praktikanten, die ihr Können unter Beweis stellen wollen – und das nicht nur beim Kaffeekochen. Verschafft Euch einen Eindruck von der Arbeit bei Daedalic auf www.maniac.de: Dort findet Ihr Videos von unserem Studiobesuch und dem Interview mit Carsten Fichtelmann. *fk*

Edna Bricht Aus

System: **DS**
Genre: **Adventure**
Termin: **1. Halbjahr 2009**

Das Anstalt-Adventure basiert auf der Diplomarbeit von Jan Müller-Michaelis und war eine der großen PC-Überraschungen der letzten Monate. Trotz reduzierter Grafik wurde der Rätselreigen um die junge Dame Edna und ihren sprechenden Stoffhasen Harvey zum Kritiker- und Publikumsliebling. Zu Beginn des Spiels steckt Edna in der Klemme, genauer gesagt in einer Irrenanstalt. Sie ist zwar davon überzeugt, dort nicht hinzugehören, aber dummerweise kann sie sich an ihre Vergangenheit nicht erinnern. Ausgebrochen wird trotzdem. Auf Ednas Odyssee in die Freiheit erwarten sie neben schrägen Charakteren und witzigen Dialogen auch viele fordernde Rätsel. Die altbackene Technik des PC-Originals ist eine prima Grundlage für die anstehende DS-Umsetzung: "Edna Bricht Aus" dürfte sich ohne große Abstriche auf das Handheld portieren lassen. PC-Spielern versprach Daedalic übrigens, dass ihnen nach dem zweiten Durchspielen große, pelzige Hasenohren wachsen würden – wäre doch gelacht, wenn dieses etwas andere Achievement nicht auch bei der DS-Fassung dabei wäre...



PC Dr. Marcel ist Anstaltsleiter und ein recht böser Mensch.

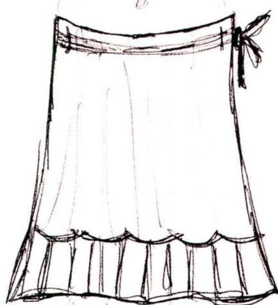


PC Edna, Harvey und der verrückte Ex-Hausmeister Alumann.



Dem Schmid sein Rätsel

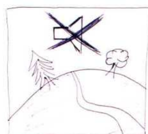




Welche Spielfigur ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein Rätsel auf. Diesmal suchen wir den Namen eines bekannten Spiele-Charakters.

Wenn Ihr wisst, welche Figur unser Bilderrätsel beschreibt, dann schickt bis zum 30. November eine E-Mail mit der Antwort an leserpost@maniac.de – die Auflösung gibt's im nächsten Heft. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen.



Lösung Ausgabe 11/08: gesucht war "Silent Hill"

VORSCHAU



Die nächste M!-Ausgabe **1/09** erscheint am **28. November 2008**



- **Resistance 2**
- **Left 4 Dead**
- **Animal Crossing: Let's go to the City**
- **Banjo-Kazooie : Schraube locker**

Außerdem » Prince of Persia, Call of Duty: World at War, Mortal Kombat vs. DC Universe, Bionic Commando, Tomb Raider: Underworld, Guitar Hero: World Tour vs. Rock Band 2, Interview mit Koji Igarashi, Making of Defender, LittleBigPlanet – die besten selbstgebauten Levels

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Michael Herde (mh), Marcus Grüner (ma), Philip Ulc (pu)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Jan Königsfeld (jk), Fabian Käufer (fk), Felix Rick, Michael Stapf, Boris Kretzinger, Nils Dittbrenner, Reinhold Bartels, Rafael Dyll

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845, E-Mail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 81

NACHBESTELLUNG
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: Resident Evil 5 © Capcom
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2008

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Manuskripteinsendungen:
Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in M! oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: M! wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

Die Auftraggeber der in M! geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.